ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 78 ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1996 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

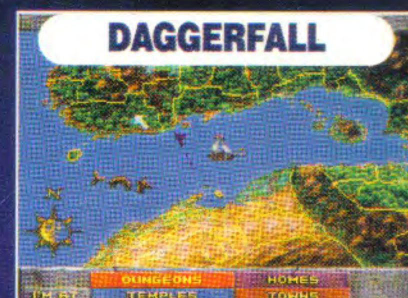
ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ ΓΙΓΑΝΤΩΝ!

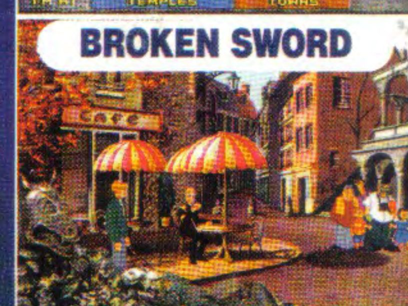
DUKE NUKEM 3D

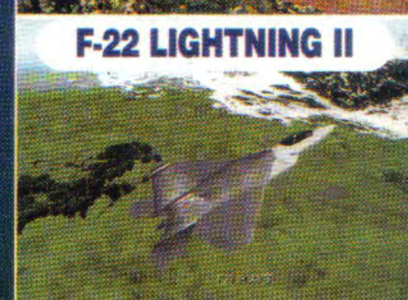


VS QUAKE











ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΤΕ ΔΙΚΕΣ ΣΑΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΣΤΟΝ WEB ΜΕ ΤΟ FRONTPAGE



Ακούστε τα μεγάλα νέα
Δείτε τις μικρές τιμές
ΝΕΑ ΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΑ ΤΜΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA-ΠΛΑΙΣΙΟ
ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24 & ΟΜΗΡΟΥ 5, ΨΥΧΙΚΟ
ΗΧΕΙΑ
AIWA 2x3 W 7.900
AIWA 2x5 W 11.900
AIWA SUBWOOFER 29.900
YAMAHA YST-20DSP 20.900
ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ
MISS MELODY 16 BIT 8.900
SOUND BLASTER 16 PNP 23.900
SOUND BLASTER 32 PNP 35.900
SOUND BLASTER 32 PNP AWE 59.900
YAMAHA SW60XG - PROFESSIONAL 49.900
ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ
HERCULES TERMINATOR 3D 4MB EDO 36.900
HERCULES DYNAMITE 128 2MB MDRAM 31.900
JOYSTICK
PRIMAX GAMESTICK 2.900
QUICK SHOT AVENGER PRO 4.900
THRUSTMASTER XL - ΔΩΡΟ ΤΟ EF 2000 8.470
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO 10.900
ΤΙΤΛΟΙ CD
Ένα νέο, πλήρως εξοπλισμένο τμήμα με την μεγαλύτερη θεματολογία, έτοιμο να ικανοποιήσει οποιαδήποτε επιθυμία σας.
RADIO - TV - VIDEO
RADIO TUNER 7.900
TV TUNER 29.900
QUICKCAM ΜΟΝΟΧΡΩΜΗ 29.900
QUICKCAM ΕΓΧΡΩΜΗ 79.900
DIGITISER
WACOM ART PAD II + DABBLER 45.900
πλαισιο
A. ΚΕΝΤΡΙΚΟ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 24, ΤΗΛ.: 3844001-4 B. ΕΚΤΟΣ ΔΑΚΤΥΛΙΟΥ: ΨΥΧΙΚΟ: ΟΜΗΡΟΥ 5, ΤΗΛ.: 6779200-3 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ: ΦΑΒΙΕΡΟΥ 5, ΤΗΛ.: 2892000 (30 γραμμές)
* ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%

EDITORIAL

Είναι φανερό ότι έχουμε πλέον μπει στους "θερμούς" μήνες της Πληροφορικής. Ολα τα καταστήματα ετοιμάζονται για την αγορά των Χριστουγέννων και οι ξένες εταιρίες κάνουν ανακοινώσεις επί ανακοινώσεων για τα προϊόντα που πρόκειται να κυκλοφορήσουν "σε λίγες ημέρες". Ως αποτέλεσμα, η αγορά έχει πλημμυρίσει με νέα προϊόντα όλων των κατηγοριών: υπολογιστές, περιφερειακά, εφαρμογές multimedia και, κυρίως, παιχνίδια. Για να καταλάβετε πόσο έντονο είναι το φαινόμενο, στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας υπάρχει ένα εκτενές review του Daggerfall, ενός νέου RPG! Ναι, σωστά διαβάσατε, Role Playing Game! Επειτα από τόσους μήνες αποτελμάτωσης, η αγορά των RPGs κινείται ξανά. Μάλιστα, μέσα στις επόμενες ημέρες πρόκειται να κυκλοφορήσουν κι άλλα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας. Τι σου είναι τα Χριστούγεννα, ε;

Με τα παιχνίδια ασχολείται και το αφιέρωμα αυτού του τεύχους - και τι παιχνίδια! Ο Duke Nukem από τη μια μεριά και το Quake από την άλλη αντιπαραθέτουν τις δυνάμεις και τα χαρακτηριστικά τους, κάνοντας πιο εύκολη την απόφασή σας να προτιμήσετε κάποιο από τα δύο. Η αλήθεια είναι ότι, αν και έχουν πολλές ομοιότητες, οι δύο αυτοί μονομάχοι έχουν τόσες διαφορές, ώστε απευθύνονται σε εντελώς διαφορετικό κοινό!

Αν ασχολείστε με τον Web, μην παραλείψετε να επιμορφωθείτε στον τομέα του σχεδιασμού σελίδων Web με το FrontPage. Οι ημέρες που ο κώδικας HTML μεσουρανούσε έχουν περάσει ανεπιστρεπτί. Ο σχεδιασμός της σελίδας μας γίνεται πια παιχνίδι, με απλές κινήσεις του mouse. Το "Visual Programming" είναι πλέον γεγονός και στο χώρο του Internet.

Γιάννης Πατρίκος

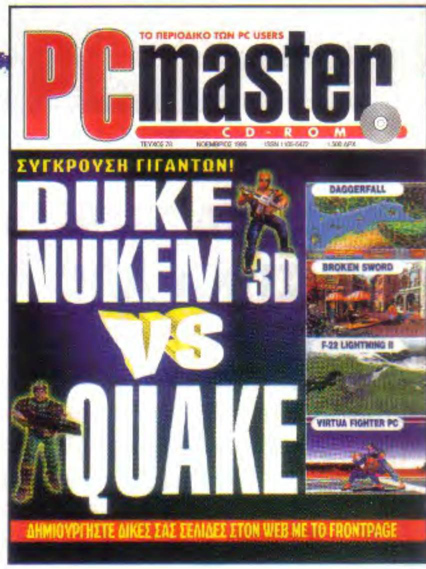
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1996

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ

GAMES



ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Γιάννης Πατρίκος
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Ιορδάνης Ασλανίδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μιχάλης Τσελίκογλου, Ανθή Αγγελοπούλου
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Ιάσονας Δούζας, Κώστας Καρπούζης, Βαγγέλης Κράτσας, Χαράλαμπος Λεκατσάς, Γιώργος Μαλαταράς, Αντρέας Τσουρινάκης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Πορφύρη Δήμητρα, Μαύρου Ελένη
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκη
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη

Γραφεία Βορείου Ελλάδος:
COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC MASTER** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους PrePress από την εταιρία
PRINT XPRESS, Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ DTP: Βάσω Τσόρλαλη
DESKTOP PUBLISHING: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Κάτια Σάαντα, Μαρία Δουραλή
ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ηλ. Ιακωβάκης, Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Π. Βεντούρας
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: Δραγούνης & Υιοι Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Καββαδίας

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC MASTER"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 14.800 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 25.000 δρχ.
ΔΙΕΘΗΣ: 28.700 δρχ. -
ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ: 13.200 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 21.000 δρχ., Αμερική 22.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΑΣΥΡΜΑΤΑ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΑ ΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΑΠΟ ΤΗ PHILIPS

Εκατό μέτρα ελευθερίας

Τα ασύρματα ακουστικά εξελίσσονται σε σημαντικά εξαρτήματα ήχου, αφού απαλλάσσουν τον ακροατή από την ταλαιπωρία των καλωδίων. Η γνωστή μας Philips παρουσίασε ένα ζευγάρι ασύρματα στερεοφωνικά ακουστικά που λειτουργούν με επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, τα SBC HC 710. Αυτά έρχονται μαζί με έναν ισχυρό πομπό που προσφέρει εμβέλεια η οποία φθάνει τα εκατό μέτρα. Η διαμόρφωση του σήματος γίνεται σε μορφή FM, γεγονός που επιτρέπει τη λήψη του δίχως να είναι αναγκαία η οπτική επαφή των ακουστικών με τον πομπό. Μπορεί έτσι ο κάτοχος να μετακινείται στο χώρο του δίχως ο ήχος που απολαμβάνει να παρουσιάζει διαλείψεις ή κενά. Ο πομπός και ο δέκτης ρυθμίζονται μέσα σε ζώνη συχνοτήτων 433-434MHz, επιτρέποντας έτσι την εξάλειψη τυχόν παρεμβολών από άλλες ηλεκτρικές συσκευές. Με μία κυλιόμενη μπίλια στα ακουστικά, η συχνότητα και η ένταση του ήχου ρυθμίζονται με απόλυτη ευκολία. Ο πομπός μπορεί να συνδεθεί σε μία οποιαδήποτε ηχητική πηγή (στερεοφωνικό συγκρότημα, CD player, τηλεόραση).



Διάθεση: Philips Ελλάς, τηλ.: 4894227

SONY HANDYCAM DCR-PC 7

Τεχνολογία τσέπης!

Η Sony παρουσίασε τη Handycam DCR-PC 7, τη νέα γενιά στις κάμερες, τη μικρότερη και ελαφρότερη κάμερα του κόσμου! Η DCR-PC 7 χωρά άνετα στην παλάμη σας και διαθέτει εκτός της συνηθισμένης ενσωματωμένης οθόνης μία επιπλέον εξωτερική έγχρωμη οθόνη 2,5" τεχνολογίας TFT, η οποία επιτρέπει τη λήψη χωρίς να χρειάζεται να κρατάτε την κάμερα κοντά στο πρόσωπό σας. Η ψηφιακή αυτή κάμερα μπορεί να συνδεθεί και με υπολογιστή.



Διάθεση: Sony Hellas, Ρ. Φεραίου 44-46 & Λ. Μεσογείων, τηλ.: 6777701

3D MAX ΓΥΑΛΙΑ ΤΡΙΣΔΙΑΣΤΑΤΗΣ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ

Προσθέστε μία ακόμη διάσταση στην οθόνη σας!

Η εταιρία KASAN ELECTRONICS παρουσίασε ένα συνδυασμό ενσύρματων γυαλιών και κάρτας προσαρμογής, τα οποία μας παρέχουν τη δυνατότητα τρισδιάστατης αίσθησης της προβαλλόμενης στην οθόνη του υπολογιστή μας εικόνας. Το 3D MAX είναι ένα σύστημα που χρησιμοποιεί φακούς με κλείστρα LCD στα γυαλιά για τη δημιουργία της αίσθησης των τριών διαστάσεων κατά την παρακολούθηση της οθόνης μας. Τα κλείστρα λειτουργούν σε μία συχνότητα από 90 έως 150Hz. Η κάρτα που συνοδεύει τα γυαλιά μπορεί να τοποθετηθεί σε οποιαδήποτε υποδοχή ISA του υπολογιστή μας και να υποστηρίξει μέχρι και δέκα ζευγάρια γυαλιά ταυτόχρονα. Η εγκατάσταση τόσο της κάρτας όσο και του software είναι μία εύκολη υπόθεση και περιγράφεται αναλυτικά στο κατατοπιστικό manual. Θα χρειασθείτε έναν υπολογιστή 386, τουλάχιστον 4MB μνήμης και 30MB χώρο στο δίσκο σας. Στη συσκευασία των γυαλιών υπάρχει και ένα CD με παιχνίδια σε 3D.



Διάθεση: Infoworld, Ζαΐμη 28, Αθήνα, τηλ.: 8236141

Τιμή: 25.500 δρχ. + ΦΠΑ



ΚΙΝΗΤΟ ΚΑΙ ΒΟΛΙΚΟ

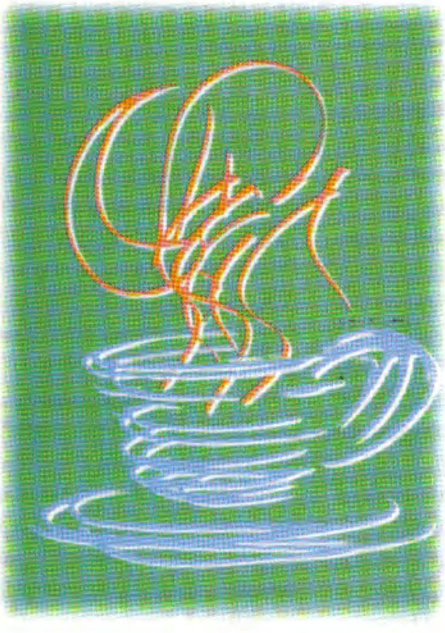
Απεριόριστες δυνατότητες επικοινωνίας

Η εταιρία Hewlett Packard ανακοίνωσε τη διάθεση του HP OmniGo 700LX Communicator Plus σε επιλεγμένες αγορές της Ευρώπης και της Ασίας. Αναπτυγμένο σε συνεργασία με τη Nokia Mobile Phones, το HP OmniGo ενσωματώνει το πρωτοπόρο στην αγορά HP 200LX palmtop PC με ψηφιακές επικοινωνίες φωνής και δεδομένων δύο δρόμων. Με φωνή, fax, μηνύματα και ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, επιτρέπει στους σημερινούς επαγγελματίες την επικοινωνία όπου και αν βρίσκονται. Εχει βάρος λιγότερο από 400 γραμμάρια και διαστάσεις 9x18x6 εκ., προσφέροντας έτσι μία άνετη εναλλακτική λύση σε σχέση με μία τσάντα που περιέχει ένα notebook, ένα fax-modem και ένα κινητό τηλέφωνο. Το τηλέφωνο και ο palmtop έχουν ξεχωριστές πηγές τροφοδοσίας, προκειμένου ο χρόνος συνομιλίας να μην ξοδεύει την μπαταρία του υπολογιστή. Αυτός μπορεί να συνδεθεί εύκολα με άλλους υπολογιστές και εκτυπωτές μέσω συσκευών υπέρυθρων, σειριακών θυρών ή PCMCIA.

Διάθεση: HP Hellas, τηλ.: 6896411

JAVASTATION ΑΠΟ ΤΗ SUN

Νέες δημιουργίες





Η Sun Microsystems παρουσίασε το σύστημα JavaStation για χρήση σε Web sites. Πρόκειται για ένα σύστημα που χρησιμοποιεί ως επεξεργαστή τον microSPARC II στα 100MHz επιτυγχάνοντας με αυτόν τον τρόπο υψηλές επιδόσεις. Μπορεί να συνδεθεί με δίκτυα χρησιμοποιώντας 10/100BaseT γραμμές για ταχύτατες επικοινωνίες. Η συνολική μνήμη μπορεί να φθάσει τα 64MB και η μέγιστη ανάλυση των γραφικών είναι 1024x768. Διατίθεται δίχως οθόνη (για χρήση με κάποια ήδη υπάρχουσα) ή με επιλογή ανάμεσα στις 14 ή 17 ίντσες. Στον τομέα του software διαθέτει το JavaOS, ένα μικρό και αποτελεσματικό λειτουργικό σύστημα που μπορεί να εκτελεί εφαρμογές Java χωρίς να απαιτεί την ύπαρξη κάποιου άλλου λειτουργικού συστήματος. Το JavaOS - μεταξύ άλλων - είναι bootable, επιτρέπει login με password και υποστηρίζει τον πυρήνα του Java API. Με δυο λόγια, το JavaOS είναι ένα μικρό, γρήγορο και εύκολο στη διαχείρισή του λειτουργικό σύστημα για εφαρμογές Java clients. Στη διάθεσή μας, επίσης, βρίσκονται και τα HotJava Browser και HotJava Views, δύο προγράμματα που διευκολύνουν την παρακολούθηση σελίδων στον Web. Με αυτό το σύστημα η Sun προσφέρει ταχύτητα αλλά και άνεση στο χειρισμό των εφαρμογών Java. Για το μέλλον υπόσχεται υψηλότερης επίδοσης επεξεργαστές και πιο προηγμένο interface.

Talisman: Η νέα λέξη στα PC graphics

Μία νέα τεχνολογία στις κάρτες γραφικών πιστεύεται πως θα δώσει στους PC users τη γραφική ισχύ, την οποία μέχρι τώρα μπορούσαν να βρουν μόνο σε ένα workstation των 30 χιλ. λιρών, σε μία τιμή που θα κυμαίνεται στις 200 λίρες. Ενα consortium εταιριών με ηγέτιδα δύναμη τη Microsoft ξεκίνησε το σχεδιασμό μίας νέας σειράς 3D καρτών, πίσω από την οποία κρύβεται μία εντελώς νέα ιδέα πάνω στη σχέση απόδοσης/τιμή. Ετσι, η αιχμή του δόρατος δεν θα είναι πλέον το frame rate, αλλά η πιστότητα των σχημάτων που θα εμφανίζονται on-screen, οι διαβαθμίσεις της οποίας θα καθορίζουν αντίστοιχα και το κόστος.

Σκοπός του Talisman group, όπως ονομάστηκε το νέο consortium, είναι η ταχύτατη λειτουργία των σύγχρονων αλλά και επερχόμενων multimedia εφαρμογών, χωρίς να χάνεται ούτε ένα frame, με προσιτό στο μέσο χρήστη κόστος. Αντί για το κλασικό frame buffer, η Talisman θα προσαρμόζει τα image layers μιας εικόνας στην ταχύτητα ανανέωσης της κάρτας ή του monitor, που συνήθως κυμαίνεται μεταξύ 72 και 85Hz. Καθένα από τα στρώματα μπορεί να είναι οποιουδήποτε μεγέθους και σχήματος, θα είναι δε δυνατό να ελέγχεται ανεξάρτητα.

Η συμπίεση που θα χρησιμοποιεί η Talisman επιτυγχάνεται μέσω μίας μεθόδου ονόματι "chunking", ώστε κάθε image layer να "τεμαχίζεται" σε μικρά κομμάτια, στα οποία κατόπιν εφαρμόζεται συμπίεση τύπου JPEG. Το Talisman group υποστηρίζει πως με την τεχνολογία αυτή θα μπορέσει να επιτύχει λόγους συμπίεσης 10:1 ή και καλύτερους. Τέλος, θα χρησιμοποιηθεί multi-pass rendering, με το οποίο θα παράγονται εικόνες που σήμερα βλέπουμε μόνο στα ειδικά εφέ των κινηματογραφικών ταινιών.

Χμ... μάλλον θα ήθελα να βάλω κι εγώ ένα... φυλαχτό (talisman) στο PC μου!



PC Bandits: Wanted dead or alive

Αν ο τίτλος σας θυμίζει απόσπασμα από κάποια περιπέτεια του Λούκι Λουκ ή αυτές του Τζιμ Ανταμς και της παρέας του, ετοιμαστείτε για μια έκπληξη... Οχι, δεν προέρχεται από επικήρυξη τοιχοκολλημένη σε τοίχο της Αγριας Δύσης, αλλά για τη νέα καμπάνια της... BSA! Οι σύγχρονοι σερίφηδες της Πληροφορικής εξέδωσαν και μοίρασαν σε επιλεγμένους πιστολέρος (εταιρίες και παροχείς υπηρεσιών Πληροφορικής και όχι μόνο) τρισέλιδο διάταγμα, το οποίο ξεκινά αναφέροντας βαρύγδουπα:

"ΚΑΤΑΖΗΤΟΥΝΤΑΙ: ΓΕΝΙΚΟΙ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ, ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗΣ, ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΙ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ, ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ. ΑΜΟΙΒΗ ΜΕΧΡΙ 1.000.000 ΔΡΧ."

Χμ... πάνω που σκέφτηκα στα σοβαρά να αλλάξω επάγγελμα και από συντάκτης θεμάτων Πληροφορικής να γίνω κυνηγός επικηρυγμένων, αφού γνωρίζω αρκετούς από δαύτους και δεν θα 'λεγα όχι για μερικά εκατομμυριάκια, το μάτι μου έπεσε στα "ψιλά γράμματα" της επικήρυξης: Οχι, λοιπόν.

Δεν καταζητούνται όλοι, αλλά μόνον εκείνοι που "αφήνουν τις εταιρίες και τους υπαλλήλους τους να χρησιμοποιούν παράνομα αντίγραφα προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών". Το ενδιαφέρον μου μάλιστα περιορίστηκε ακόμα περισσότερο, όταν διάβασα στη συνέχεια πως το κυνήγι θα κρατήσει μόνον ένα μήνα ("Φάση Αμοιβής" το λέει η BSA), δηλαδή από 4 Νοεμβρίου μέχρι 5 Δεκεμβρίου. Οπότε, τι να το κάνεις; Ούτε την άδεια οπλοφορίας μου δεν προλαβαίνω να ανανεώσω με τη γραφειοκρατία που υπάρχει...

Ας δούμε, όμως, ένα χαρακτηριστικό απόσπασμα από την ανακοίνωση της BSA: "Θα υπάρξει ειδική διαφημιστική εκστρατεία που θα πληροφορεί ότι οποιοσδήποτε έχει την ευκαιρία να κερδίσει αμοιβή μέχρι 1.000.000 δρχ. αν δώσει πληροφορίες για τελικούς χρήστες, οι οποίοι συνεχίζουν παρά τις προειδοποιήσεις να χρησιμοποιούν παράνομα αντίγραφα προϊόντων λογισμικού εταιριών-μελών της BSA. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αυτές τις διαφημίσεις ώστε να αποθαρρύνετε τους νέους πελάτες από το να σας πιέζουν για παράνομα αντίγραφα προγραμμάτων. Τηλεφωνήστε στο 3630717, την απευθείας γραμμή της BSA, για να σας ενημερώσουμε σχετικά με τους όρους, σύμφωνα με τους οποίους μπορείτε να μας δώσετε τις πληροφορίες σας". Να, λοιπόν, που δεν καταζητούνται τελικά μόνον οι διευθυντές αλλά και οι τελικοί χρήστες. Χμ... τώρα αρχίζει και γίνεται ακόμα πιο ενδιαφέρον το πράγμα!

Δώστε όμως μία παράταση, βρε παιδιά, γιατί, εντάξει, θα καταδώσουμε που θα καταδώσουμε τόσο κόσμο

χάνοντας οριστικά την έξωθεν καλή μαρτυρία, ας βγάλουμε τουλάχιστον κανένα δισεκατομμυριάκι να έχουμε να πορευόμαστε...
Πολλά είπαμε, όμως, και οι Ντάλτον δρουν ακόμα ελεύθεροι. Πάμε Ντόλι!

IT & Communications Directory 96

Σημαντικά στοιχεία περιλαμβάνονται στον ετήσιο οδηγό "IT & Communications Directory 96" της Strategic International/Kataras A.E. που, μεταξύ άλλων, θα περιλαμβάνει τις εκτιμήσεις για την ελληνική αγορά Πληροφορικής κατά το 1995 αλλά και τις προβλέψεις για την περίοδο 1996-98.
Σύμφωνα με τη Strategic International/Kataras, το 1995 ήταν σε γενικές γραμμές μία καλή χρονιά για την αγορά Πληροφορικής στην Ελλάδα. Εκτιμάται ότι η ελληνική αγορά ανήλθε σε 127 δισ. δρχ., αριθμός που αντιπροσωπεύει αύξηση της τάξης του 15% σε σχέση με το 1994 και ακολουθεί την επίσης διψήφια αύξηση που σημειώθηκε το 1994 έναντι του 1993.
Βασικός παράγοντας για τη θετική αυτή εξέλιξη υπήρξε ο δυναμισμός του ιδιωτικού τομέα, ενώ η αύξηση θα ήταν ακόμα μεγαλύτερη αν είχαν πραγματοποιηθεί και οι προγραμματισμένες από το δημόσιο τομέα επενδύσεις υποδομής στο πλαίσιο των κοινωνικών χρηματοδοτήσεων.
Βάση της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής εξακολουθούν να είναι τα συστήματα, σε αντίθεση με την υπόλοιπη Ευρώπη όπου, κατά μέσο όρο, ο τομέας λογισμικού και υπηρεσιών είναι τόσο μεγάλος όσο και εκείνος του hardware.
Στην αύξηση των πωλήσεων λογισμικού συντέλεσε κυρίως το λειτουργικό σύστημα των Windows 95, που βοήθησε επίσης στη βελτίωση της εικόνας του τομέα υπηρεσιών μέσω των προγραμμάτων επιμόρφωσης και εκπαίδευσης.
Η ανάλυση της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής οδηγεί στο συμπέρασμα ότι ο τομέας του system integration θα προσελκύει όλο και μεγαλύτερο ενδιαφέρον, κυρίως λόγω των δυνατοτήτων χρηματοδότησης που προσφέρει το δεύτερο ΚΠΣ. Αυτός, άλλωστε, είναι ο λόγος που αναμένεται να εμφανίσει ρυθμούς ανάπτυξης αισθητά σημαντικότερους από τους μέχρι σήμερα.
Οι προβλέψεις για το 1996 είναι αισιόδοξες και η Strategic International/Kataras πιστεύει πως οι διψήφιοι ρυθμοί ανάπτυξης θα συνεχισθούν. Ο οδηγός "IT & Communications Directory 96" θα κυκλοφορήσει μέσα στο φθινόπωρο και θα περιλαμβάνει μεταξύ άλλων: ανάλυση της αγοράς και του κλάδου Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, προφίλ και κατάταξη των μεγαλύτερων εταιριών Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών, νέες τεχνολογίες για τους EDP managers, αναλύσεις σχετικά με τραπεζικά συστήματα Πληροφορικής, συστήματα

FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Η IBM και η Mercedes αποφάσισαν να συνεργαστούν για την κατασκευή του πρώτου Internet-ready αυτοκινήτου! Το πρώτο μοντέλο - δεν αναμένεται παρά στις αρχές του επόμενου αιώνα - θα διαθέτει προηγμένα ηλεκτρονικά που θα επιτρέπουν πρόσβαση στο Internet, σύνδεση με δορυφορικά συστήματα καθώς και εξελιγμένα κυκλώματα αυτοματοποίησης της οδήγησης και κυκλοφοριακού ελέγχου.
Η συμφωνία για την κατασκευή του νέου αυτοκινήτου πραγματοποιήθηκε σε ένα meeting των προέδρων των δύο κολοσσών, Helmut Werner της Mercedes και Lou Gerstner της IBM, κατά τη διάρκεια των φετινών θερινών Ολυμπιακών Αγώνων της Ατλάντα.

Ένας μικρός αμερικανικός Internet Provider, η Synet, μήνυσε τη Microsoft διεκδικώντας τα πνευματικά δικαιώματα του ονόματος του Internet Explorer! Σύμφωνα με τη Synet, το 1994 κυκλοφόρησε ένα software bundle με την επωνυμία Explorer και κατοχύρωσε τα πνευματικά δικαιώματά του στο Ιλινόις, έναν ολόκληρο χρόνο προτού καν η Microsoft σκεφτεί να ασχοληθεί με το Internet.
Η Synet, μάλιστα, ισχυρίζεται πως έχει στην κατοχή της ομοσπονδιακή άδεια, σύμφωνα με την οποία κανένας άλλος δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τον τίτλο "Explorer" στις ΗΠΑ. Η εταιρία ζητά από τη Microsoft να αλλάξει την ονομασία του browser της και να της καταβάλει χρηματική ικανοποίηση.

Ο πασίγνωστος τραγουδιστής και συνθέτης David Bowie κυκλοφόρησε το νέο του single "Telling Lies" αποκλειστικά και μόνο στο Internet!
Το τραγούδι είναι διαθέσιμο σε διάφορα formats, από μία MPEG έκδοση των 4MB με CD quality μέχρι αρκετά χαμηλότερης ποιότητας versions, ώστε να εξυπηρετηθούν και οι χρήστες με πιο αργές ταχύτητες σύνδεσης.
Η διεύθυνση στον Web από όπου μπορείτε να κατεβάσετε το single είναι: http://www.davidbowie.com/.
Αξίζει να σημειωθεί πως, λίγο πριν από την κυκλοφορία του νέου του single, ο πάντα ευρηματικός Bowie συμμετείχε σε μία παράξενη on-line συζήτηση στην CompuServe, όπου σε κάθε ερώτηση απαντούσαν - εκτός από αυτόν - άλλοι δύο fake David Bowies, οι οποίοι "έλεγαν ψέματα" (telling lies).
Όσοι συμμετείχαν στη συζήτηση έλαβαν μάλιστα μέρος σε μία ψηφοφορία, όπου έπρεπε να μαντέψουν ποιος από τους τρεις Bowie ήταν ο αληθινός. Κι όσο σκέφτομαι πως εμείς στην Ελλάδα μόλις ανακαλύψαμε το CD extra...

αυτοματισμού γραφείου, υπηρεσίες on-line, Internet κ.λπ. Τα στοιχεία του οδηγού είναι από φέτος διαθέσιμα και σε ηλεκτρονική μορφή μέσω ειδικού site στον Web. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο τηλ.: 7229571 και στο fax: 7224531 (κα Πλούτου).

Νέα Proxima στο Γαλάτσι

Ανοιξε στις 7 Νοεμβρίου το δεύτερο κατάστημα της γνωστής εταιρίας PROXIMA στο Γαλάτσι και συγκεκριμένα στη διεύθυνση Ελ. Βενιζέλου 31.
Οπως και το πρώτο κατάστημα που βρίσκεται στην Καλλιθέα (Ανδρομάχης 132), έτσι και αυτό δραστηριοποιείται στο χώρο των Η/Υ CENTAURIS και άλλων επωνύμων εταιριών, Ελλήνων και ξένων κατασκευαστών όπως φορητών MITAC, COMPAQ, TOSHIBA, OLIVETTI, εκτυπωτών EPSON, HEWLETT PACKARD, CANON, καθώς και συσκευών multimedia των εταιριών CONNECTIX, CREATIVE & AIMS LABS. Μπορείτε να βρείτε ακόμη CD-ROMs, βιβλία Πληροφορικής, αξεσουάρ και αναλώσιμα.
Η PROXIMA είναι γνωστή για τη δυνατότητα ανταλλαγής που παρέχει των παλιάς τεχνολογίας Η/Υ και περιφερειακών με νεότερα.
Περισσότερες πληροφορίες στα τηλέφωνα 2136655 και 2136656.

Η Metrosoft κεντρικός διανομέας του IBM PC Software στην Ελλάδα

Η METROSOFT ΕΠΕ, μέλος του ομίλου εταιριών BYTE, ανέλαβε την κεντρική διανομή του λογισμικού της IBM για προσωπικούς υπολογιστές στην Ελλάδα μετά από συμφωνία με την IBM Hellas A.E. Η METROSOFT διαθέτει στην ελληνική αγορά την οικογένεια των IBM Software Servers που αφορούν σε θέματα:

- **Επικοινωνιών (Communications Server).** Υλοποιεί την ανοικτή αρχιτεκτονική επικοινωνίας για πολλαπλές πλατφόρμες όπως OS/2 Warp, AIX, Windows 3.1, Windows 95, Windows NT και επικοινωνεί με δίκτυα SNA και TCP/IP.
- **Οργάνωσης και Ασφάλειας (Directory and Security Server).** Επιτρέπει την ανάπτυξη εφαρμογών κατανεμημένης χρήσης που απαιτούν ευχρηστία, ασφάλεια και καλή διαχείριση.
- **Πρόσβασης στο Internet (Internet Connection Server).** Ανοίγει ένα παράθυρο στον κόσμο του Internet για επιχειρησιακή ή άλλη χρήση, δημιουργία ηλεκτρονικών σελίδων αλλά και multimedia εφαρμογών Internet.

- Διαχείρισης Συστημάτων (Systems Management Server). Ο IBM SystemView Server παρέχει έναν απλό και αποτελεσματικό τρόπο διαχείρισης κατανεμημένων συστημάτων ανεξάρτητα από υπολογιστικό περιβάλλον.

- Επεξεργασίας Συνδιαλλαγών (Transaction Server). Δημιουργεί περιβάλλον client/server για την πραγματοποίηση πράξεων on-line, real time και λειτουργία κρίσιμων επιχειρησιακών εφαρμογών. Ενσωματώνει το IBM CICS, προϊόν επεξεργασίας συνδιαλλαγών.

Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στην κ. Ντίνα Κωστή, τηλ.: 9245750, ή στο http://www.software.ibm.com.

Παιχνίδια από τη ΜΕΤΡΟΝ

Η εταιρία ΜΕΤΡΟΝ, η οποία εδρεύει στη Θεσσαλονίκη (Εθνικής Αμύνης 15), μας ανακοίνωσε ότι στη συσκευασία του παιχνιδιού Dark Seed 2 εκτός από το κουτί και το CD περιλαμβάνονται ακόμα εγχειρίδιο οδηγιών και κάρτες για registration.

Επίσης, ανακοίνωσε την παραλαβή και διάθεση στο αγοραστικό κοινό των εξής τίτλων: MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 6 FOR WINDOWS 95 BROKEN SWORD MECHWARRIOR 2 - MERCENARIES ATMOSFEAR SHERLOCK HOLMES - CASE OF THE ROSE TATOO

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεσθε το τηλέφωνο (031) 264608.

Νέα προϊόντα και αναβαθμίσεις στα Pinnacle Micro

Η αμερικανική εταιρία κατασκευής προϊόντων οπτικής αποθήκευσης Pinnacle Micro, γνωστή από τις μαγνητο-οπτικές συσκευές και τα CD Recorders που παράγει, ανακοίνωσε την έναρξη κανονικής διάθεσης δύο νέων προϊόντων μαγνητο-οπτικής αποθήκευσης μεγάλης χωρητικότητας.

Συγκεκριμένα, ξεκίνησε η διάθεση του Vertex 2.6 με χωρητικότητα 2,6GB ανά αφαιρούμενο δίσκο, καθώς και του Apex 4.6 το οποίο πέρα από τη χωρητικότητα 4,6GB ανά αφαιρούμενο δίσκο υποστηρίζει το one-pass write, παγκόσμια πατέντα της Pinnacle Micro. Και οι δύο συσκευές λειτουργούν με το πρωτόκολλο Fast SCSI-2, ενσωματώνουν 1MB buffer ελεγχόμενο από ειδικό επεξεργαστή και προσφέρουν επιδόσεις που τις καθιστούν ικανές για απευθείας on-line αποθήκευση δεδομένων.

Ο μέσος χρόνος προσπέλασης είναι χαμηλότερος από 20ms, ο ρυθμός μεταφοράς φθάνει τα 4.3MB/sec και η διάρκεια ζωής των δίσκων ξεπερνά τα τριάντα χρόνια.

Παράλληλα, ανακοινώθηκε η έναρξη ενός προγράμματος αναβάθμισης των αποθηκευτικών μέσων σε κάποια από τις

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Μετά το Afterlife, το οποίο σας παρουσιάσαμε στο τεύχος Σεπτεμβρίου, η LucasArts ετοιμάζει ένα νέο strategy game, το οποίο αυτήν τη φορά θα είναι βασισμένο (surprise, surprise!) στη γνωστή σειρά των Star Wars. Το Rebellion, όπως θα ονομάζεται, θα τοποθετεί τον παίκτη στο ρόλο του στρατηγικού διοικητή όλων των πρώτων υλών, πλανητών και δυνάμεων που ελέγχονται από την Αυτοκρατορία ή την Rebel Alliance. Προκειμένου να κερδίσουν, οι παίκτες που πολεμούν για την Αυτοκρατορία πρέπει να αιχμαλωτίσουν τον Luke Skywalker ή να καταστρέψουν το αντίπαλο αρχηγείο, ενώ αντίστοιχα όσοι παίρνουν το μέρος των Rebels θα χρειαστεί να συλλάβουν τον Darth Vader ή να κατακτήσουν τον αυτοκρατορικό θρόνο. Οι μέχρι στιγμής πληροφορίες αναφέρουν πως το στιλ του gameplay θα μοιάζει αρκετά με αυτό του Command and Conquer.

Νέες ενδιαφέρουσες παραγωγές έρχονται σύντομα στα PCs μας από τη Mindscape. Το Dark Earth είναι ένα action/adventure που τοποθετείται τρεις αιώνες μπροστά στο μέλλον και διαθέτει πράγματι εκπληκτικά γραφικά υψηλής ανάλυσης, real-time rendered χαρακτήρες και "σκοτεινή" ατμόσφαιρα. Το παιχνίδι αναμένεται να αποτελέσει ένα από τα πρώτα δυνατά hits του 1997, η δε κυκλοφορία του έχει προγραμματιστεί για τις αρχές του χρόνου. Το Nightmare Creatures είναι επίσης σχεδιασμένο σε full 3D, τοποθετείται στο Λονδίνο του 1834 και θα προσφέρει hand-to-hand combat σε 15 διαφορετικές τοποθεσίες. Η ολοκλήρωσή του πάντως αργεί ακόμα, καθώς η κυκλοφορία του αναμένεται στα τέλη της επόμενης χρονιάς.

Οι φίλοι των Iron Maiden ασφαλώς θα ενθουσιαστούν μαθαίνοντας πως η περίφημη μασκότ του συγκροτήματος, ο Eddie, θα είναι ο πρωταγωνιστής σε ένα νέο action game που πρόκειται να κυκλοφορήσει από τη Funsoft προς το τέλος της φετινής χρονιάς. Το soundtrack του παιχνιδιού θα περιλαμβάνει – φυσικά – μουσική από το δημοφιλές heavy metal συγκρότημα, ενώ η ψυχεδελική ατμόσφαιρα θα κυριαρχεί στο σχεδιασμό των backgrounds. Το όνομα αυτού; "Melt".

Νέους τίτλους ετοιμάζει και η γνωστή μας Maxis. Το Marble Drop είναι ένα puzzle strategy game, ενώ στην κλασική πλέον σειρά των sim-games καταφθάνουν τα SimCopter (το πρώτο action game της εταιρίας όπου πιλοτάρετε ένα ελικόπτερο, ενώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ως landscapes ακόμα και πόλεις που έχετε δημιουργήσει με το SimCity 2000!), SimGolf (το πρώτο sport simulation της Maxis που θα περιλαμβάνει και course designer) και SimPark, στο γνώριμο στιλ που έχει καθιερώσει η εταιρία. Όλοι οι τίτλοι βρίσκονται αυτή τη στιγμή στο στάδιο του development και μάλλον θα τους δούμε στα PCs μας την επόμενη χρονιά.

συσκευές Vertex ή Apex. Συγκεκριμένα, δίνεται η δυνατότητα στους χρήστες να κερδίσουν 100.000 δρχ. με την επιστροφή οποιουδήποτε αποθηκευτικού μέσου που διαθέτουν για την αντικατάστασή του με μία μαγνητο-οπτική συσκευή της Pinnacle Micro. Το πρόγραμμα αναβάθμισης θα διαρκέσει μέχρι την 31η Δεκεμβρίου 1996. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθύνεστε στην INTERSET, τηλ.: 5246811, 5246755.

Πειρατεία λογισμικού: Απώλειες 3,6 δισ. δολαρίων στη Δυτική Ευρώπη

Έρευνα που πραγματοποιήθηκε από κοινού από τις BSA και SPA αποκάλυψε ότι το κόστος από την πειρατεία λογισμικού στην Ευρώπη αυξήθηκε κατά 31% φθάνοντας τα 4,4 δισ. δολάρια. Σύμφωνα με την ίδια έρευνα, το μέσο ποσοστό πειρατείας λογισμικού στη Δυτική Ευρώπη μειώθηκε από 52% σε 49%. Η Ανατολική Ευρώπη διατηρεί την πρωτοκαθεδρία στην πειρατεία με 83%! Η έρευνα βασίστηκε σε στοιχεία πωλήσεων και αγοράς από 26 χώρες της Ευρώπης και αφορούσε σε 27 διαφορετικές επαγγελματικές εφαρμογές. Τα συμπεράσματα καλύπτουν τα έτη 1994 και 1995. Οι απώλειες στη Δυτική Ευρώπη ξεπερνούν τα 3,6 δισ. δολάρια.

Την πρωτοκαθεδρία στην πειρατεία κατέχει η Ελλάδα με 86% και ακολουθεί η Ισπανία με 74%. Το χαμηλότερο ποσοστό χρήσης πειρατικού software εμφανίζει η Αγγλία (38%). Το ρεκόρ στην Ανατολική Ευρώπη κατέχει η Σλοβενία με 96%(!) και ακολουθούν η Βουλγαρία με 94% και η Ρουμανία με 93%. Το χαμηλότερο ποσοστό εμφανίζουν η Τσεχία και η Σλοβακία με 62%.

XANA: Η νέα σειρά multimedia υπολογιστών της Olivetti

Το XANA, το νέο multimedia PC της Olivetti, ήρθε στην Ελλάδα στις αρχές Νοεμβρίου από την εταιρία ALTEC. Ο νέος αυτός υπολογιστής έχει σχήμα τέτοιο που του επιτρέπει να καταλαμβάνει τη μικρότερη ωφέλιμη επιφάνεια από όλα τα ανταγωνιστικά προϊόντα. Είναι σχεδιασμένος ώστε να προσαρμόζεται σε διαφορετικές αρχιτεκτονικές, ακόμη και σε διαφορετικά σχήματα motherboards. Το Audio Base Station που διαθέτει, σε συνδυασμό με τα τρία μεγάφωνα (δύο tweeters και ένα woofer), θα ικανοποιήσει τους λάτρες της μουσικής. Ο υπολογιστής διαθέτει surround στερεοφωνικό ήχο, MPEG για full motion video, OPL3 Standard για συνθετικό ήχο, δυνατότητα προσθήκης wavetable και, τέλος, δυνατότητες MIDI για σύνδεση



μουσικών κομματιών μέσω του PC. Ως προς το software, παρέχει δωρεάν 30 τίτλους, 12 CDs και 18 προεγκαταστημένους στο δίσκο του. Αυτοί καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα θεμάτων όπως εκπαίδευση, ψυχαγωγία, μουσική, video, φωτογραφία και εργαλεία γραφείου. Μερικά από τα μοντέλα περιλαμβάνουν στη σύνθεσή τους modem 28.800 καθώς και το πρόγραμμα Voice Pilot, το οποίο επιτρέπει τη χρήση φωνής για εντολές στο PC. Στο XANA μπορούν να τοποθετηθούν επεξεργαστές Intel Pentium από 120 έως 200MHz, EDO RAM έως 128MB, σκληρός δίσκος από 1 έως 2,5MB, CD-ROM 8x και κάρτα ήχου Vibra 16-3D της Creative Labs. Η τιμή της σειράς ξεκινά από τις 350.000 δρχ. μαζί με οθόνη.
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην ALTEC, τηλ.: 8204000.

Krazy Ivan

Ένας ιδιαίτερα επιτυχημένος τίτλος στο Playstation έρχεται τώρα και στο PC από την Psygnosis. Το Krazy Ivan είναι ένα δυναμικό action game που τοποθετείται στο σωτήριο έτος 2018, αμέσως μετά μία εισβολή εξωγήινων στον πλανήτη. Η Γη αποστέλλει για την αντιμετώπιση των aliens ένα άρτια εξοπλισμένο robot, το οποίο χειρίζεστε εσείς στο παιχνίδι.



Υπάρχουν συνολικά πέντε ζώνες πολέμου (Ρωσία, Μέση Ανατολή, Ευρώπη, ΗΠΑ και Ιαπωνία) και, βέβαια, μπόλικοι texture-mapped εχθροί προς εξόντωση. Η δράση μοιάζει αρκετά με αυτήν του MechWarrior 2, χωρίς όμως να διαθέτει τα στρατηγικά στοιχεία του. Αναμένεται να είναι ήδη έτοιμο προς κυκλοφορία τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές.

JetFighter 3

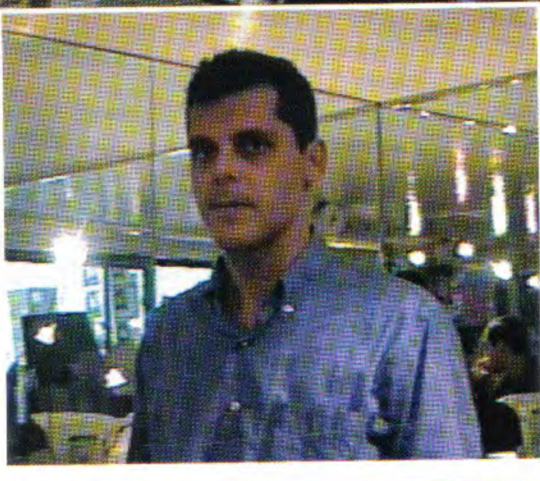
Καθώς τα χρόνια περνούν, ίσως πολλοί από σας να μη θυμάστε πως το Jetfighter 1 κυκλοφόρησε το 1988, ενώ το sequel που ακολούθησε δύο χρόνια αργότερα είχε φθάσει τις



500.000 πωλήσεις σε ολόκληρο τον κόσμο. Τα πράγματα βέβαια, εν έτει 1996, είναι πλέον αρκετά διαφορετικά και το επερχόμενο Jetfighter 3 έχει πλέον να αντιμετωπίσει τίτλους όπως το TFX:EF2000 από την Ocean, το Falcon 4.0 της Microprose και, φυσικά, τα υπόλοιπα "F-22" παιχνίδια από τη Novalogic και την Interactive Magic. Η US Gold, πάντως, κατασκευάστρια εταιρία του νέου Jetfighter, πιστεύει πως θα κατακτήσει τα πρωτεία, βασιζόμενη κυρίως στην εκπληκτικά λεπτομερή terrain engine.
Η λήψη του συνόλου των δεδομένων για τους texture maps έγινε από εγκυρότατες πηγές όπως το Υπουργείο Αμυνας των ΗΠΑ, ενώ η τοπογραφία του παιχνιδιού περιλαμβάνει βουνά, λόφους, γκρεμούς, πόλεις, φάρμες, βάλτους, ερήμους, ζούγκλες κ.λπ. Η επεξεργασία γίνεται σε real-time από μία εντυπωσιακή 3D engine που έχει προγραμματιστεί στο σύνολό της σε κώδικα μηχανής. Στον ουρανό θα αντιμετωπίσετε κάθε είδους εχθρικό αεροσκάφος - από jets, AWACS και βομβαρδιστικά μέχρι ελικόπτερα. Θα μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στα F-22 Lightning II, F-14 και F-18, ενώ τον επόμενο χρόνο θα κυκλοφορήσουν add-on disks με περισσότερα αεροσκάφη. Το Jetfighter 3 αναμένεται να είναι έτοιμο να διατεθεί στην κυκλοφορία το Δεκέμβριο. ■

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...





ΤΟΝ Μ. ΚΑΠΕΤΑΝΗ ΤΗΣ COSMODATA

Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε στις 30/10

PC MASTER: ***Πότε ιδρύθηκε η εταιρία σας και ποιο το αντικείμενο των εργασιών της, κ. Καπετάνη;***

Μ. ΚΑΠΕΤΑΝΗΣ: Η εταιρία εξειδικεύεται στο χώρο της λιανικής πώλησης και ξεκίνησε το 1991 - έχουμε τα γενέθλιά μας, φέτος γινόμαστε 5 χρόνων. Πιστεύω ότι κατάφερε να εδραιωθεί στο χώρο των computer shops της Στουρνάρη όλο αυτό το διάστημα. Κύριο αντικείμενο της εταιρίας είναι το hardware και η παροχή υπηρεσιών σε ό,τι αφορά την Πληροφορική. Κατέχει ένα σημαντικό κομμάτι της αγοράς λιανεμπορίου. Εξειδικευόμαστε σε standard προϊόντα, προϊόντα δηλαδή που είναι καταξιωμένα στην αγορά όπως monitors, multimedia προϊόντα κ.λπ. Υπάρχει ένα brand name της Cosmodata, οι Expert μηχανές, οι οποίες γίνονται εδώ, στην Ελλάδα, υπάρχουν notebooks της Texas Instruments και ένα πολύ σημαντικό κομμάτι, στο οποίο πιστεύω ότι "πονά" η ελληνική αγορά Πληροφορικής και ιδιαίτερα η αγορά της Στουρνάρη που είναι αντιπροσωπευτικό δείγμα της αγοράς Πληροφορικής στην Ελλάδα: η παροχή υπηρεσιών στο γραφείο, στο χώρο μας ή οπουδήποτε αλλού. Τι σημαίνει αυτό; Πρόκειται για αναβαθμίσεις που γίνονται με τον πελάτη και με τα είδη που αυτός θέλει οποιουδήποτε υπολογιστή της ελληνικής αγοράς - φτάνει να είναι εφικτές. Επίσης, πρόκειται για παροχή υπηρεσίας στο χώρο του όπως στήσιμο δικτύων, υποστήριξη ήδη υπαρχόντων, καθώς επίσης CAD και DTP εφαρμογές, στήσιμο των εφαρμογών αυτών και υποστήριξή τους ες αεί, είτε με συμβόλαιο συντήρησης είτε με επιτόπου αυτόνομες επισκέψεις.

PCM: ***Από τη συναλλαγή με τους πελάτες σας και στο πλαίσιο των πα-***

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

ΟΙ 10 ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROMS ΤΟΥ "ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ"

Αυτό το μήνα, επειδή το κατάστημα που επισκεφθήκαμε ασχολείται κυρίως με hardware, το top ten μας προσέφερε το κατάστημα "Παπασωτηρίου"

1. ENCARTA '97
2. COMMAND & CONQUER
3. ΟΤΕ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ
4. GRAND PRIX 2
5. MAGENTA ΠΟΛΥΛΕΞΙΚΟ (ΑΓΓΛΙΚΟ)
6. CHESSMASTER 5000
7. LIGHTHOUSE
8. COREL MEGA GALLERY
9. INFOMAGIC LINUX 6 CD
10. CINEMANIA '97

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Σε συνέχεια της "κατάβασης" του PC MASTER στη Στουρνάρη τον προηγούμενο μήνα, παρουσιάζουμε τον τρίτο της παρέας των παιδιών που συναντήσαμε, ο οποίος έμεινε εκτός νυμφώνος στο περασμένο τεύχος λόγω έλλειψης χώρου. Για να μην αφήσουμε κανέναν παραπονεμένο, ο Γιάννης διατηρεί την αποκλειστικότητα της παρουσίασης αυτόν το μήνα.

ραγγελιών τους διαπιστώνετε ότι συνήθως προτιμούν επώνυμα προϊόντα ή τα φθηνότερα "compatibles";

Μ.Κ.: Η αγορά τείνει να "σταντaριστεί", με την έννοια ότι οι ξένες εταιρίες εξειδικεύονται στην παραγωγή υπολογιστών οι οποίοι περιέχουν συγκεκριμένα περιφερειακά ή ανταλλακτικά. Ο καταναλωτής δεν προτιμά ιδιαίτερα τα επώνυμα προϊόντα. Εάν, δηλαδή, μπορεί να βρει τη λύση ενός συμβατού, το οποίο όμως δεν θα του δημιουργήσει τα γνωστά προβλήματα (συμβατότητας, μη ενημερωμένων drivers), δεν έχει κανένα πρόβλημα να "πάει" σε συμβατό. Εδώ, βέβαια, την όλη ευθύνη φέρουν οι εταιρίες και οι άνθρωποι που προωθούν τα συγκεκριμένα προϊόντα. Εμείς προσπαθούμε να "τεστάρουμε" όσο το δυνατόν περισσότερο συμβατά προϊόντα, ώστε να μπορέσουμε να δώσουμε μία σοβαρή λύση στον πελάτη, να πάρει δηλαδή ένα προϊόν που δεν θα είναι το ακριβότερο και το μεγαλύτερο όνομα. Αυτό, βέβαια, δεν σημαίνει ότι δεν υποστηρίζουμε και δεν έχουμε μεγάλα ονόματα. Βλέπετε εδώ Epson, βλέπετε Creative, Hewlett Packard, προωθούνται όλα τα μεγάλα ονόματα, ωστόσο είμαστε υπέρ της λύσης του συμβατού, αλλά σοβαρής κατασκευής - γιατί υπάρχουν σοβαρές κατασκευές. Το θέμα είναι να υποστηρίζονται σωστά και να είναι προϊόντα τα οποία έχουν συνέχεια και όχι παρουσία "κομήτη" στο χώρο. Για παράδειγμα, το EZ-drive είναι ένα πολύ δυνατό προϊόν, παρουσιάσθηκε "κομήτης", χάθηκε και δεν ξέρουμε γιατί, ενώ άλλο προϊόν, το IOMega "περπατά" και έχει μία συνέχεια κ.λπ. Ποιο είναι κακό και ποιο είναι καλό; Και τα δύο είναι πανέμορφα και ίσως το EZ - λόγω της χωρητικότητας - να είναι και καλύτερο. Αλλά η υποστήριξη είναι αυτό που θα πρέπει να ψάξει ο αγοραστής, ο καταναλωτής, ερχόμενος στη Στουρνάρη ή σε οποιοδήποτε computer shop. Το θέμα της εγγύησης, οι όροι και η δυνατότητα αναβάθμισης και - πάνω απ' όλα - η υποστήριξη είναι αυτά που θα πρέπει να κοιτάζει ο οποιοσδήποτε άνθρωπος.

Ασχολούμαι με τους υπολογιστές περίπου τρία χρόνια και τους χρησιμοποιώ κυρίως για παιχνίδια. Δεν έχω δηλαδή ασχοληθεί διεξοδικά με προγραμματισμό κ.λπ. Από τα παιχνίδια μού αρέσουν περισσότερο τα adventures και αρκετά λιγότερο τα Role Playing Games. Στις ελεύθερες ώρες μου παίζω handball ή πηγαίνω γυμναστήριο. Πιστεύω ότι οι υπολογιστές είναι αναγκαίοι στη σημερινή εποχή, κι αυτό γιατί αποτελούν την τεχνολογία, την εξέλιξη, έναν νέο τρόπο ζωής. Επιπλέον, βρίσκουν εφαρμογή σε πολλούς τομείς, όπως είναι τα οικονομικά. Ωστόσο, για τις μικρές ηλικίες είναι ένας τρόπος διασκέδασης για να περνάνε ευχάριστα τις ώρες τους. Πρέπει όμως στη διασκέδαση αυτή να υπάρχει μια ισορροπία, να ασχολούνται δηλαδή και με άλλα θέματα, όπως ο αθλητισμός, εκτός από τους υπολογιστές, να μην είναι μονόπλευρη η διασκέδαση/απασχόληση.



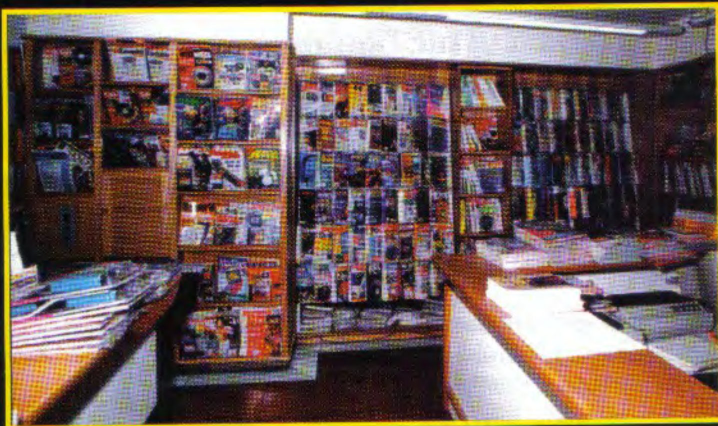
Γιάννης Κηπουράς, 18 ετών

■

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α.Ε.

Συνεχίζουμε και αυτόν το μήνα τη βόλτα μας στη "Silicon Valley" της Αθήνας. Στην "καρδιά" της αγοράς Πληροφορικής της πόλης μας βρίσκονται συγκεντρωμένα πάρα πολλά καταστήματα του χώρου. Στην οδό Στουρνάρη, λοιπόν, βρίσκουμε όχι ένα, ούτε δύο, αλλά τέσσερα καταστήματα με την ίδια επωνυμία: "Βιβλιοπωλείο Παπασωτηρίου". Σε αυτά μας περιμένουν βιβλία, περιοδικά, software, CD-ROMs από κάθε γωνιά του κόσμου. Κατά την επίσκεψή μας εκεί συνομιλήσαμε με τον ιδρυτή και διευθύνοντα σύμβουλο της εταιρίας, κ. Γιώργο Παπασωτηρίου, ο οποίος μας ξενάγησε στο χώρο.

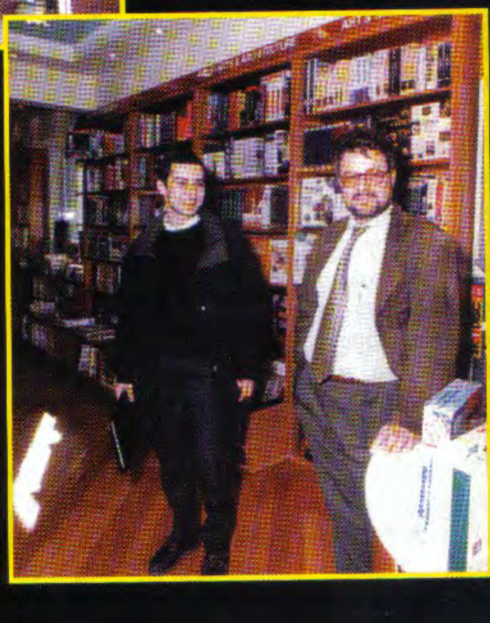
του Γιάννη Πατρίκου
master@compulink.gr



Στα ράφια αυτά βρίσκεται η πιο πλούσια συλλογή ξένων και ελληνικών περιοδικών Πληροφορικής.



Το κεντρικό κατάστημα στον αριθμό 35 της Στουρνάρη.

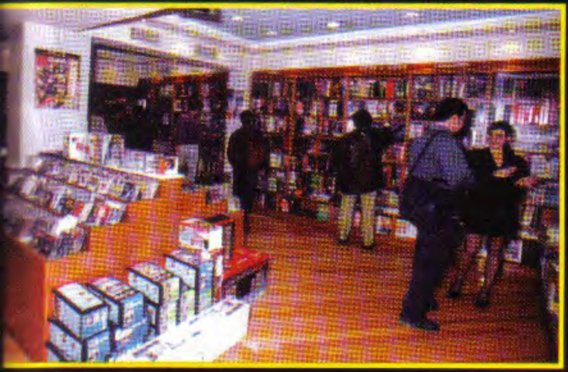


Ο κ. Γιώργος Παπασωτηρίου με τον υποφαινόμενο στο νέο κατάστημα.



Το νέο κατάστημα multimedia στη διασταύρωση των οδών Στουρνάρη και Πατησίων.

Πηγαίνοντας πίσω στο χρόνο, εν έτει 1974, βλέπουμε τον Γιώργο Παπασωτηρίου να ξεκινά την πορεία του στο χώρο του βιβλίου εκδίδοντας τεχνικά βιβλία. Το 1981 έχουμε την ίδρυση του πρώτου βιβλιοπωλείου της εταιρίας στη διεύθυνση Στουρνάρη 23. Η παρουσία εκεί τεχνικών και επιστημονικών βιβλίων σύντομα κατέστησε το χώρο πηγή πληροφόρησης για τους φοιτητές του έναντι στεγαζόμενου Πολυτεχνείου αλλά και για επιστήμονες, μηχανικούς και, γενικά, όλους όσοι ενδιαφέρονταν για τεχνικά και επιστημονικά βιβλία. Το 1988 ιδρύθηκε το μεγάλο κατάστημα της Στουρνάρη 35 και σύντομα έγινε ένα πληρέστατο βιβλιοπωλείο με ελληνικές και διεθνείς εκδόσεις. Αρχίζοντας την επίσκεψή μας από εκεί, βρίσκουμε βιβλία, περιοδικά και CD-ROMs για Πληροφορική, Μηχανολογία, Ηλεκτρολογία, Μαθηματικά - Φυσική - Χημεία, Βιολογία, Αυτοκίνητο - Μοτοσικλέτα - Αεροπλάνο, Ηλεκτρονικά, Οικονομικά. Ολα είναι όμορφα και λειτουργικά διευθετημένα σε τρία επίπεδα (υπόγειο, ισόγειο, ημιώροφος), ενώ στη διάθεση του επισκέπτη υπάρχουν τραπεζάκια όπου μπορεί να καθίσει και να ξεφυλλίσει με την ησυχία του τα βιβλία που τον ενδιαφέρουν. Ο χώρος είναι φιλικός και ζεστός και πάντα κάποιος από τους ευγενικούς υπαλλήλους βρίσκεται εκεί πρόθυμος να μας εξυπηρετήσει, όταν χαμένοι στους πολυπληθείς τίτλους, αναζητάμε κάτι συγκεκριμένο.



Μια άποψη των διαθέσιμων τίτλων multimedia.

Στο διπλανό βιβλιοπωλείο, το Βιβλιοπωλείο Τέχνης, Στουρνάρη και Τζωρτζ γωνία, υπάρχουν βιβλία, περιοδικά και CDs με θέματα για τέχνη, αρχιτεκτονική, διακόσμηση, φωτογραφία, design και γραφιστική. Ανοιξε το 1991, προσελκύοντας ζωγράφους, γραφίστες, αρχιτέκτονες, φωτογράφους, φιλότεχνους, επαγγελματίες και σπουδαστές, οι οποίοι σε έναν δικό τους χώρο βρίσκουν αυτό που τους ταιριάζει.

Στη γωνία των οδών Στουρνάρη και Πατησίων το Δεκέμβριο του 1995 άνοιξε το πρώτο multimedia βιβλιοπωλείο με πληθώρα έργων σε CD-ROMs, ελληνικά και ξένα, με θέματα ενημερωτικά και ψυχαγωγικά (εγκυκλοπαίδειες, παιδικά, κινηματογράφος, παιχνίδια και πολλά άλλα). Στο συγκεκριμένο βιβλιοπωλείο, το οποίο εκτείνεται σε δύο επίπεδα (ισόγειο, ημιώροφος), υπάρχει η δυνατότητα παρουσίασης σε κάθε ενδιαφερόμενο μίας οποιασδήποτε CD-ROM εφαρμογής. Αξιοσημείωτη, επίσης, είναι η λειτουργία ειδικής αίθουσας μοντάζ όπου ετοιμάζονται τα clips για τις παρουσιάσεις των νέων τίτλων multimedia που κυκλοφορούν. Σε αυτό το κατάστημα πραγματοποιούνται επίσης ημερίδες για θέματα Πληροφορικής και Internet.

Από το 1992, το τεχνικό και επιστημονικό βιβλιοπωλείο λειτουργεί και μέσα στην Πολυτεχνειούπολη του Ζωγράφου. Δημιουργήθηκε για την εξυπηρέτηση τόσο των φοιτητών όσο και του διδακτικού προσωπικού του ΕΜΠ. Σε αυτό διοργανώνονται εκθέσεις βιβλίου σε συνεργασία με την Πρυτανεία του Ιδρύματος και τους εκδοτικούς οίκους McGraw Hill και Prentice Hall.

Η εταιρία διαθέτει Τράπεζα Πληροφοριών σε CD-ROM, η οποία ενημερώνεται σε μηνιαία βάση για όλους τους τίτλους της διεθνούς βιβλιογραφίας και παρέχει τη δυνατότητα πληροφόρησης, δίνοντας στοιχεία-κλειδιά όπως τίτλος, συγγραφέας και εκδοτικός οίκος. Ο ενδιαφερόμενος μπορεί να ενημερωθεί αναφορικά με τη βιβλιογραφία κάθε θέματος που κυκλοφορεί στο εξωτερικό και να κάνει την παραγγελία του, εφόσον το επιθυμεί. Λειτουργεί τμήμα για παραγγελίες, κρατήσεις και συνδρομές περιοδικών από όλον τον κόσμο, όπως επίσης και τμήμα για ταχυδρομικές αποστολές για την εξυπηρέτηση πελατών εκτός Αθηνών και από το εξωτερικό. Ο συνολικός αριθμός των τίτλων βιβλίων και CD-ROMs που διατίθενται από την εταιρία ανέρχεται σε 60.000. Τέλος, συμμετέχει σε ελληνικές και διεθνείς εκθέσεις (όπως σε πανελλήνιες εκθέσεις βιβλίου και στη διεθνή έκθεση της Φρανκφούρτης).

Σε ερώτησή μας σχετικά με τη συνύπαρξη ή όχι βιβλίου και CD στο μέλλον, ο κ. Παπασωτηρίου μας είπε ότι τα νέα μέσα αποθήκευσης και διάδοσης πληροφοριών δεν πρόκειται να καταργήσουν την έντυπη πληροφόρηση. "Οπως το ραδιόφωνο δεν καταργήθηκε από την τηλεόραση, έτσι και το έντυπο βιβλίο δεν θα καταργηθεί από το CD", τόνισε χαρακτηριστικά. Σύμφωνα με στοιχεία που έθεσε στη διάθεσή μας, η σειρά προτίμησης που εκδηλώνουν οι πελάτες προς τις κατηγορίες των CDs είναι: ψυχαγωγικά και παιχνίδια 60%, εγκυκλοπαίδειες 20%, γραφικές τέχνες 8%, παιδικά 5%, μουσική 3%, τέχνη 2% και διάφορα άλλα 2%. Προτιμώνται, επίσης, τα CD-ROMs που λειτουργούν κάτω από Windows 95. Τα κριτήρια για την επιλογή τους είναι κυρίως η καλή σχεδίαση, η πληρότητα των πληροφοριών και η ελκυστική παρουσίαση. Η άποψη του κ. Παπασωτηρίου για την ελληνική παραγωγή CD-ROMs είναι ότι σε σύντομο χρονικό διάστημα θα αριθμεί πολλούς τίτλους καλύπτοντας πληθώρα θεμάτων με βελτιωμένη ποιότητα σε σχέση με τις πρώτες παραγωγές.

Σύντομα αναμένεται και στη Θεσσαλονίκη η λειτουργία βιβλιοπωλείου (Εθνικής Αμύνης 40) για την εξυπηρέτηση των πελατών της Βόρειας Ελλάδας, ενώ στα μελλοντικά σχέδια της εταιρίας ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α.Ε. είναι η σύνδεση μέσω Internet για on-line πληροφόρηση και παραγγελίες.

FREECOM PC-CARD CD-ROM 8X

CD-ROM drive πιστωτικής κάρτας

Του Διονύση Κοτσαμπασίδη

Όσοι είστε κάτοχοι φορητού υπολογιστή, ο οποίος δεν έχει multimedia δυνατότητες, σίγουρα θα έχετε διερευνήσει τη δυνατότητα τοποθέτησης εξωτερικού CD-ROM drive. Μέχρι πριν από λίγους μήνες, τα μοναδικά CD-ROMdrives που συνδέονταν σε φορητό υπολογιστή υποστήριζαν την παράλληλη θύρα. Βέβαια, είχαν σχετικά μεγάλη ευκολία σύνδεσης, αλλά το parallel port του υπολογιστή δεν προσφέρεται για μεγάλες ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων. Σε αυτό το πρόβλημα τη λύση δίνουν τα σύγχρονα CD-ROM drives, τα οποία συνδέονται στο φορητό υπολογιστή με τη χρήση μίας κάρτας PCMCIA. Ετσι, δεν μειώνονται οι επιδόσεις μεταφοράς δεδομένων του drive, ενώ παράλληλα δεν αυξάνεται η δυσκολία σύνδεσής του με το φορητό υπολογιστή.

Το CD-ROM drive της εταιρίας Freecom ανήκει στη δεύτερη κατηγορία. Πρόκειται για μία εξωτερική συσκευή χωρίς ιδιαίτερα μεγάλο μέγεθος. Στο μπροστινό μέρος υπάρχουν το tray τοποθέτησης των CD-ROMs, ένα ποτενσιόμετρο έντασης του ήχου και πλήκτρα εξωτερικής έναρξης λειτουργίας (για Audio CDs), ενώ στο πίσω μέρος δύο θύρες audio τύπου RCA, το interface σύνδεσης με την PCMCIA (PC card) κάρτα και φυσικά το καλώδιο τροφοδοσίας.

Η ευκολία εγκατάστασης της PCMCIA κάρτας εξαρτάται από τον τύπο του φορητού υπολογιστή που διαθέτετε. Εάν δηλαδή είναι αρκετά σύγχρονος και χρησιμοποιείτε ως λειτουργικό σύστημα τα Windows 95, να είστε σίγουροι ότι θα η εγκατάσταση θα πραγματοποιηθεί μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα. Μέσα στο περίβλημα υπάρχει ένα CD-ROM drive οκταπλής ταχύτητας της εταιρίας Mitsumi, το οποίο έχει αρκετά καλή απόδοση. Σύμφωνα με τα τεχνικά χαρακτηριστικά του, μπορεί να φτάσει την ταχύτητα μεταφοράς των 1200KB/sec σε λειτουργία Mode 1 και την ταχύτητα των 1378KB/sec σε Mode 2. Ο μέσος χρόνος προσπέλασης δεδομένων είναι μικρότερος από 190msec, ενώ υπάρχει ενσωματωμένος buffer που φτάνει τα 256KB. Το CD-ROM drive της Freecom είναι πλήρως συμβατό με το πρότυπο MPC3 και υποστηρίζει Multisession PhotoCDs, CD-ROM XA, CD plus, Video CD, CD-i κ.λπ. Εάν, λοιπόν, νομίζετε ότι είναι καιρός πια ο φορητός σας υπολογιστής να αποκτήσει ένα CD-ROM drive, θέλετε ιδιαίτερα μεγάλη ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων αλλά δεν μπορείτε να δαπανήσετε πολύ χρόνο για τις διαδικασίες σύνδεσης, τότε το drive της Freecom αποτελεί την ιδανική λύση.



ΕΤΑΙΡΙΑ: Frecom
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: PCMCIA Slot
ΔΙΑΘΕΣΗ: Lion Electronics

THE GAMES FACTORY

Κάντε τη φαντασία σας παιχνίδι

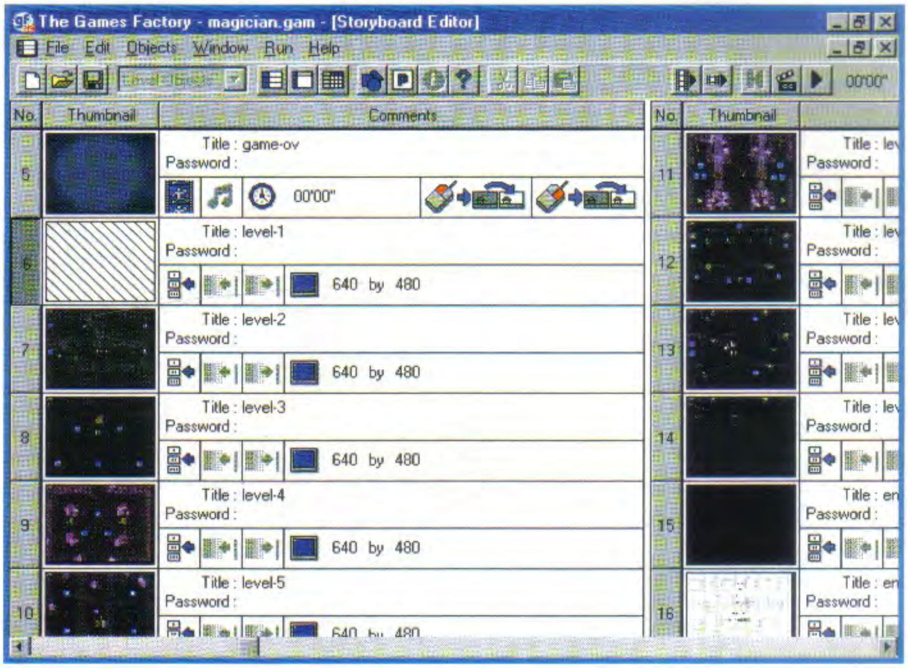
Του Γιώργου Μαλαταρά

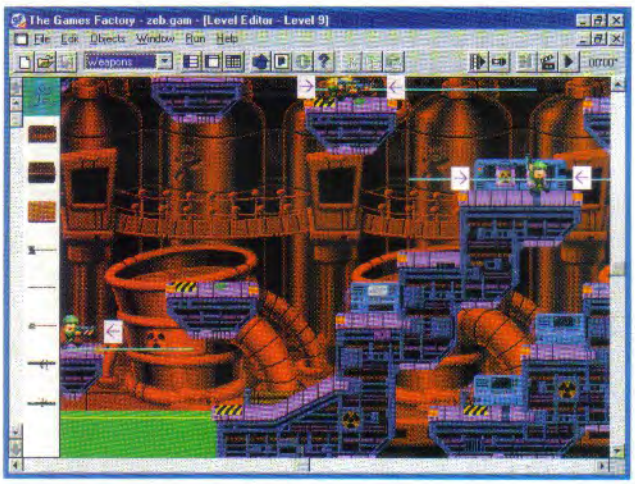
Το Games Factory είναι ένα από τα τελευταία περιβάλλοντα δημιουργίας παιχνιδιών της Europress. Μέσω αυτού του περιβάλλοντος ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να κατασκευάσει τα δικά του παιχνίδια με απλό τρόπο, αφού του παρέχονται πλήθος από κινούμενα γραφικά, ήχος και μουσική, έτοιμες multimedia διαδικασίες, αλλά πάνω από όλα ρουτίνες κατασκευής και δόμησης ενός παιχνιδιού. Βέβαια, το σημαντικότερο όλων είναι ότι ο κατασκευαστής των παιχνιδιών δεν χρειάζεται πλέον να έχει καμιά προγραμματιστική εμπειρία. Μέσα από αυτό το περιβάλλον μπορούν να κατασκευαστούν όλων των ειδών τα παιχνίδια όπως platform games, shoot'em up, adventures, maze games και οτιδήποτε άλλο μπορεί κάποιος να φανταστεί. Τα σενάρια των παιχνιδιών περιορίζονται μόνο από τη φαντασία του ενδιαφερόμενου κατασκευαστή, ενώ όσον αφορά στα γραφικά, τον ήχο και τις κινήσεις δεν υπάρχει περιορισμός καθώς προσφέρεται απεριόριστος αριθμός τέτοιων στοιχείων ώστε συνδυάζοντάς τα να έχουμε άπειρο αριθμό επιλογών.

Η λειτουργία του "εργοστασίου παραγωγής παιχνιδιών" είναι απλή. Η διαδικασία της δημιουργίας ενός παιχνιδιού χωρίζεται σε στάδια. Σε κάθε στάδιο ο χρήστης μπορεί να καθορίσει τη συμπεριφορά των αντικειμένων και των χαρακτήρων του παιχνιδιού με δικό του τρόπο. Το αρχικό στάδιο είναι αυτό που εμφανίζεται μόλις φορτώσουμε το Games Factory. Είναι ο πίνακας του σεναρίου (storyboard editor), μέσα από τον οποίο μπορούμε να τροποποιήσουμε ένα ήδη κατασκευασμένο παιχνίδι ή να φτιάξουμε εξαρχής ένα άλλο. Μπορούμε να ορίσουμε τα επίπεδα δυσκολίας που θα έχει το παιχνίδι, να γράψουμε τίτλους και συν-

θηματικά, να εφαρμόσουμε διάφορα εφέ κατά το πέρασμα από το ένα επίπεδο στο άλλο, να ορίσουμε την περιοχή του παιχνιδιού και, τέλος, να καθορίσουμε ποια θα είναι τα αντικείμενα ή ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού, τι φόντο θα υπάρχει σε κάθε επίπεδο δυσκολίας και ποια η σχέση μεταξύ τους.

Με εύκολο τρόπο μπορούμε να μεταβούμε στο επόμενο στάδιο, από όπου καθορίζεται τι θα συμβεί σε κάθε επίπεδο. Ονομάζεται Level editor και είναι αρκετά σημαντικό για τη δημιουργία ενός παιχνιδιού. Εδώ τοποθετούμε τα αντικείμενα στο χώρο του παιχνιδιού, ενώ από τις έτοιμες βιβλιοθήκες που παρέχει το πρόγραμμα μπορούμε να επιλέξουμε τρισδιάστατα γραφικά, περίεργα σχήματα ή χαρακτήρες, διαστημόπλοια και κάθε είδους οχήματα και πολλά άλλα. Επίσης, μπορούμε να προσθέσουμε στοιχεία multimedia όπως video





όλων των τύπων (.avi, .flc κ.λπ.), ήχο και μουσική (.wav, .mid κ.λπ.) κ.ά.

Το τελευταίο στάδιο είναι αυτό στο οποίο ορίζονται επακριβώς οι συμπεριφορές και τα γεγονότα που συμβαίνουν στο υπό κατασκευή παιχνίδι. Ονομάζεται Event editor και είναι αυτό που στην ουσία δίνει ζωή στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, μπορούμε να ορίσουμε τι θα συμβεί αν μια σφαίρα χτυπήσει το όχημά μας ή πόσους βαθμούς θα πάρουμε αν μαζέψουμε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο. Επίσης, εδώ καθορίζεται και η κίνηση κάθε στοιχείου, αλλά και οι εντολές που θα παίρνει από το πληκτρολόγιο, το joystick ακόμα και από το ποντίκι.

Οι δυνατότητες που προσφέρει το Games Factory είναι πάρα πολλές και σημαντικές όπως δυνατότητα προσθήκης σκορ, μενού, χρόνων, πλήκτρων λειτουργιών και ό,τι άλλο μπορούμε να φανταστούμε. Επίσης, μπορούμε να σώσουμε τα παιχνίδια μας σαν standalone προγράμματα, δηλαδή να τρέχουν και σε υπολογιστές που δεν διαθέτουν το Games Factory, ή να φτιάξουμε ακόμα και δικούς μας screen savers. Το πακέτο αυτό προσφέρει και ορισμένα παιχνίδια διάφορων ειδών πάνω στα οποία μπορούμε να πειραματιστούμε ώστε να καταλάβουμε πώς λειτουργεί η όλη διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού. Τα παιχνίδια που κατασκευάζονται είναι για περιβάλλον Windows, ενώ προσφέρεται και ένα επιπλέον CD με έτοιμα παιχνίδια που έχουν κατασκευαστεί από αυτό το περιβάλλον.

Για την πλήρη εγκατάσταση του προγράμματος μαζί με όλες τις διαθέσιμες βιβλιοθήκες απαιτούνται περίπου 210 MB στο σκληρό δίσκο, ενώ αν η εφαρμογή τρέχει απευθείας από το CD απαιτούνται μόνο 6 MB στο σκληρό δίσκο. Οι ελάχιστες απαιτήσεις είναι: PC486, 8MB RAM, CD-ROM drive, κάρτα ήχου, Windows 3.x ή 95 ή NT. Συνιστάται επεξεργαστής Pentium.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Europress
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 8 MB, Windows,
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multimedia Center
ΤΙΜΗ: 26.000 δρχ.

TOM SAWYER

Οι περιπέτειες του μικρού Τομ Σόγιερ στο PC

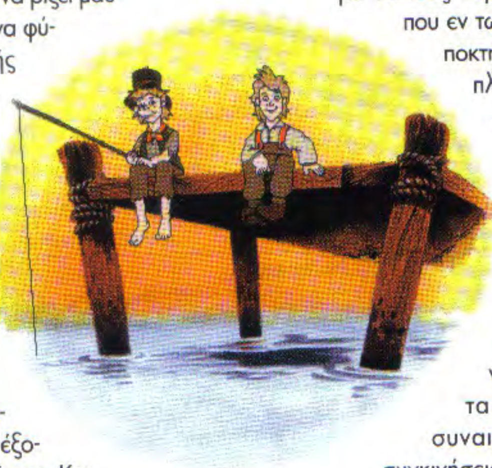
Του Γιώργου Μαλαταρά

Το αριστουργηματικό μυθιστόρημα του Μαρκ Τουέιν, "Οι περιπέτειες του Τομ Σόγιερ", εκτός από best seller έγινε κινηματογραφική ταινία και τηλεοπτική σειρά με εξίσου μεγάλη επιτυχία. Τώρα η Europress, με τον τίτλο "Tom Sawyer", έρχεται να μεταφέρει αυτό το λογοτεχνικό θαύμα στην οθόνη του υπολογιστή με έναν εντυπωσιακό τρόπο. Πρόκειται για μια multimedia εφαρμογή, όπου από

τον τίτλο της και μόνο καταλαβαίνουμε τι ακολουθεί. Ετσι, η μαγεία των πολυμέσων μάς μεταφέρει περίπου ενάμιση αιώνα πίσω, σε μια μικρή επαρχιακή πόλη όπου εκτυλίσσεται η ιστορία. Πρωταγωνιστής είναι ένας πιτσιρικάς, ονόματι Τομ Σόγιερ, ο οποίος αγανακτισμένος από τη συμπεριφορά των δικών του αλλά και από το εκπαιδευτικό κατεστημένο της εποχής, αποφασίζει να ρίξει μαύρη πέτρα πίσω του και να φύγει. Συμπρωταγωνιστής του ένας άλλος πιτσιρικάς, φίλος του Τομ, ονόματι Χοκ, που τον ακολουθεί στη γεμάτη περιπέτεια, δράση και αγωνία περιπλάνησή του.

Η ιστορία αρχίζει από τη στιγμή που τα δύο παιδιά καταστρώνουν την ηρωική τους έξοδο από την καθημερινότητα. Και ενώ μέχρι τότε κανείς δεν ενδιαφερόταν γι' αυτά (σημειωτέον ο Τομ ήταν ορφανός και έμενε με τη θεία του), τώρα όλοι ανησυχούν.

Οι περιπέτειες των δύο παιδιών είναι πολλές. Ετσι, βρίσκονται στο νεκροταφείο, γίνονται αυτόπτες μάρτυρες τυμβωρυχίας, ενώ οι γνωστοί τους νομίζουν πως έχουν πνιγεί. Αυτοί όμως όχι μόνο δεν έχουν πνιγεί αλλά κατάφεραν να παίξουν το ρόλο του πειρατή, να επισκεφθούν και να εξερευνήσουν πολλά μέρη, να κυνηγήσουν θησαυρούς, μέχρι να πάρουν και την εκδίκησή τους από το δάσκαλο που τους καταπίεζε. Τέλος, αφού εξερευνήσουν και τις πιο απόκρημνες σπηλιές και αποφύγουν αυτούς που τους κυνηγούν για να τους πάρουν το θησαυρό που εν τω μεταξύ έχουν αποκτήσει, επιστρέφουν πλούσιοι, ανακουφίζοντας τους πάντες.



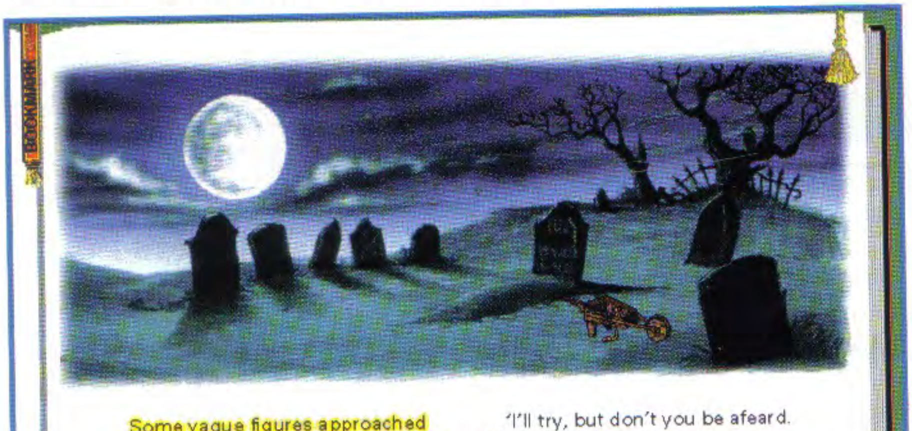
Αυτή είναι εν ολίγοις η ιστορία του Τομ Σόγιερ, την οποία θα θυμηθούμε έχοντας τη δυνατότητα να νιώσουμε τα συναισθήματα και τις συγκινήσεις που προσφέρει.

Μέσα από την εφαρμογή μπορούμε να διαβάσουμε το κείμενο, αλλά και να ακούσουμε μια υπέροχη αφήγηση. Στο κείμενο υπογραμμίζονται οι δύσκολες λέξεις, οι οποίες επεξηγούνται αν το θελήσουμε. Σε κάθε σελίδα του νοητού βιβλίου υπάρχουν όμορφες εικόνες οι οποίες διανθίζονται και με υπέροχα animations, προσδίδοντας έτσι μεγαλύτερη ευχαρίστηση.

Η όλη ιστορία αποτελείται από δέκα κεφάλαια, τα οποία μπορούμε να προσπελάσουμε κατά βούληση από το χάρτη που εμφανίζεται μόλις ξεκινήσει το πρόγραμμα. Ο χάρτης αυτός μας δείχνει επίσης πού συνέβη κάθε περιστατικό. Πέρα από το μυθιστόρημα, η εφαρμογή προσφέρει επίσης ένα παιχνίδι. Στο παιχνίδι αυτό παίρνετε εσείς τη θέση του Τομ Σόγιερ, ενώ σκοπός σας είναι να εξερευνήσετε σπηλιές, να σκοτώσετε φαντάσματα, να μαζέψετε αντικείμενα και να προφυλάξετε την όμορφη ύπαρξη που είναι δίπλα σας, τη φίλη του Τομ Σόγιερ.

Από αισθητικής άποψης η εφαρμογή είναι αρκετά καλή, καθώς διαθέτει πανέμορφα γραφικά, υπέροχο ήχο και μουσική. Μάλιστα, ο ήχος έχει αναπαραχθεί από σύστημα Dolby Surround. Το CD μπορεί να παίξει και σε CD audio player και ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ακούσει όλη την ιστορία.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Europress
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 8MB RAM, VGA 640x480 256 χρώματα, Windows 3.x ή 95, CD-ROM drive διπλής ταχύτητας.
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multimedia Center
ΤΙΜΗ: 9.000 δρχ.



OKI OKIJET 2010

Χρώμα σε προσιτή τιμή

του Γιώργου Λυμπερόπουλου

Ενα από τα πλέον γνωστά ονόματα στο χώρο των εκτυπωτών είναι η εταιρία OKI. Μέχρι σήμερα η OKI ήταν γνωστή κυρίως για τους πολύ καλούς laser εκτυπωτές που κατά καιρούς είχε παρουσιάσει. Θέλοντας να μπει δυναμικά και στο χώρο των εκτυπωτών τεχνολογίας inkjet, η OKI παρουσίασε τον εκτυπωτή OKIJET 2010. Η τεχνολογία εκτύπωσης που χρησιμοποιεί ο OKIJET 2010 είναι η thermal inkjet και η μέγιστη δυνατότητα εκτύπωσης που επιτυγχάνει 600x300d-

pi (dots per inch). Για την όσο το δυνατόν καλύτερη ποιότητα εκτύπωσης, τόσο σε μονόχρωμη εκτύπωση κειμένου όσο και σε έγχρωμη, ο OKIJET 2010 είναι εφοδιασμένος με την τεχνολογία PQET (Print Quality Enhancement Technology).

Η ταχύτητα του εκτυπωτή διαφέρει ανάλογα με το είδος του αρχείου που έχει επιλεγεί για εκτύπωση. Ετσι, για εκτύπωση κειμένου σε black draft mode η ονομαστική ταχύτητα είναι τρεις σελίδες ανά λεπτό, ενώ σε black letter quality mode η ονομαστική ταχύτητα του OKIJET 2010 μειώνεται σε δύο σελίδες ανά λεπτό. Για εκτύπωση full color η ταχύτητα του εκτυπωτή μειώνεται ακόμα περισσότερο και χρειάζεται δύο με τέσσερα λεπτά για κάθε σελίδα.

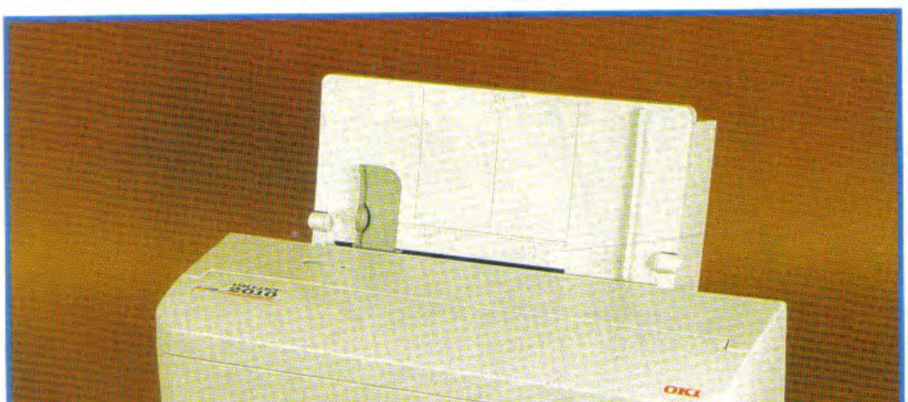
Ο αυτόματος τροφοδότης χαρτιού που διαθέτει ο εκτυπωτής έχει αρκετά ικανοποιητική χωρητικότητα. Ενδεικτικά αξίζει να αναφέρουμε ότι το auto feeder χωρά 150 σελίδες μεγέθους A4 ή 15 φακέλους. Το πλήθος των μέσων στα οποία μπορεί ο χρήστης να πραγματοποιήσει εκτύπωση είναι αρκετά μεγάλο, αφού εκτός από απλό χαρτί υπάρχει δυνατότητα εκτύπωσης σε ειδικό χαρτί με επικάλυψη (coated paper), σε φακέλους, ετικέτες καθώς και σε διαφάνειες που μπορούν κάλλιστα να χρησιμοποιηθούν σε παρουσιάσεις με projector. Ο εκτυπωτής διαθέτει δύο κεφαλές εκτύπωσης, γεγονός που έχει δύο βασικά πλεονεκτήματα. Καταρχήν, ο χρήστης δεν είναι υποχρεωμένος να αλλάζει το cartridge με το μελάνι κάθε φορά που αλλάζει τον τύπο της εκτύπωσης (από μονόχρωμη σε έγχρωμη).

Δεύτερον, η ποιότητα εκτύπωσης είναι η μέγιστη δυνατή, αφού ο εκτυπωτής χρησιμοποιεί τετραχρωμία (CMYK), δηλαδή εκτυπώνει και με τα τέσσερα βασικά χρώματα συγχρόνως.

Το cartridge με το μαύρο μελάνι έχει διάρκεια ζωής 1.000 σελίδες με 5% επικάλυψη. Το έγχρωμο cartridge έχει διάρκεια ζωής 200 σελίδες με 15% επικάλυψη. Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφέρουμε ότι η διάρκεια ζωής των cartridges που αναφέρονται παραπάνω είναι ενδεικτική και μπορούν να διαφοροποιηθεί ανάλογα με το είδος και την ποιότητα της εκτύπωσης που ο χρήστης έχει επιλέξει.

Το software που συνοδεύει τον εκτυπωτή αποτελείται από τους drivers εγκατάστασης, γεγονός που επιτρέπει την πολύ εύκολη εγκατάσταση του εκτυπωτή σε λειτουργικό περιβάλλον Windows 95 και Win 3.11. Επίσης, για εκτύπωση από περιβάλλον MS-DOS ο εκτυπωτής χρησιμοποιεί PCL 3 emulation. Ολοκληρώνοντας την παρουσίαση του εκτυπωτή OKIJET 2010 της εταιρίας OKI, μπορούμε να πούμε ότι χάρη στις επιδόσεις του και την ποιότητα εκτύπωσης που τον διακρίνει μπορεί να ικανοποιήσει τον μέσο χρήστη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: OKI
ΔΙΑΘΕΣΗ: CPI, τηλ.: 6545802
ΤΙΜΗ: 109.000 δρχ.



MICROSOFT BOOKSHELF 1996-97

Η ηλεκτρονική σας βιβλιοθήκη

Του Βαγγέλη Κράτσα

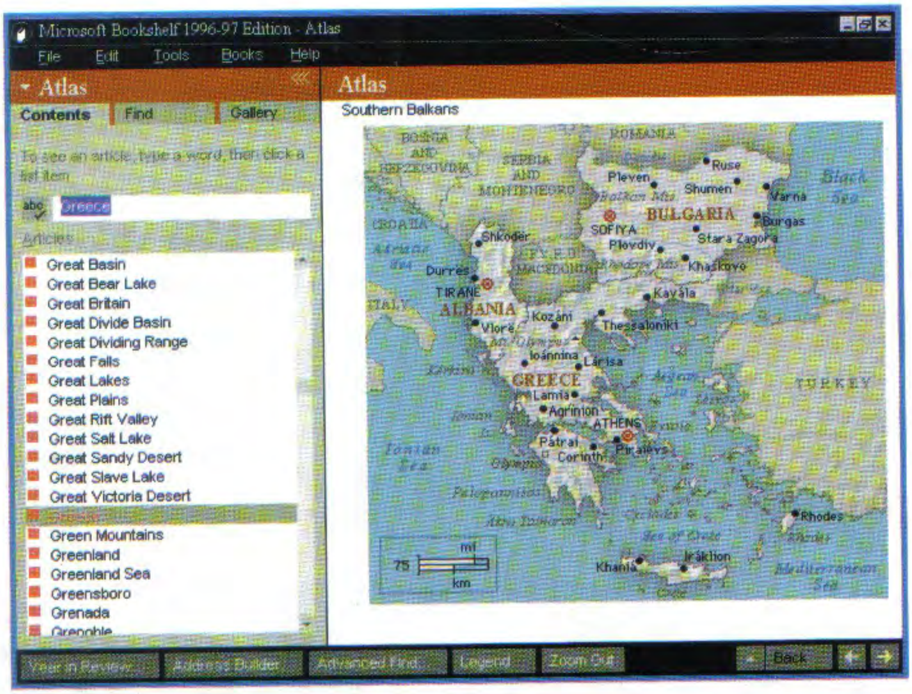
Ενα από τα μεγάλα πλεονεκτήματα του CD-ROM είναι η ικανότητά του να συμπυκνώνει μέσα σε ένα και μόνο δισκάκι τεράστιο όγκο υλικού, ενσωματώνοντας παράλληλα multimedia δυνατότητες που θα ήταν αδύνατο να υπάρχουν, για παράδειγμα, στο γραπτό λόγο. Χρήση αυτής ακριβώς της δυνατότητας κάνει και το Microsoft Bookshelf, συλλέγοντας μια ολόκληρη σειρά τίτλων αναφοράς και δημιουργώντας έναν τίτλο ο οποίος αποτελεί τον πλέον χρήσιμο ενημερωτικό/εγκυκλοπαιδικό οδηγό που θα μπορούσατε να αποκτήσετε σήμερα.



Ούτε λίγο ούτε πολύ, η νέα έκδοση του Microsoft Bookshelf περιλαμβάνει:

✔ Την τρίτη έκδοση της Concise Columbia Encyclopedia, με 17.000 άρθρα.

✔ Την τρίτη έκδοση του American Heri-



tage Dictionary, με περισσότερα από 350.000 λήμματα.

✔ Τον Original Roget's Thesaurus, μέσω του οποίου μπορείτε να βρείτε τη σωστή αγγλική λέξη, φράση ή έκφραση που αναζητάτε, από ένα σύνολο 250.000 entries.

✔ Το World Almanac and Book of Facts 1996, με καταχωρίσεις που περιλαμβάνουν ό,τι νεότερο έχει συμβεί στο διεθνή χώρο.

✔ Το Columbia Dictionary of Quotations, που περιέχει 18.000 φράσεις, λόγους, ρήσεις ή σύντομες γραπτές παρεμβάσεις που πέρασαν στην ιστορία για τη βαρύνουσα σημασία τους ή την οξυδέρκεια των λεγόμενων.

✔ Το People's Chronology, στο οποίο θα βρείτε πληροφορίες για όλα τα γεγονότα που άλλαξαν ή διαμόρφωσαν τον κόσμο.

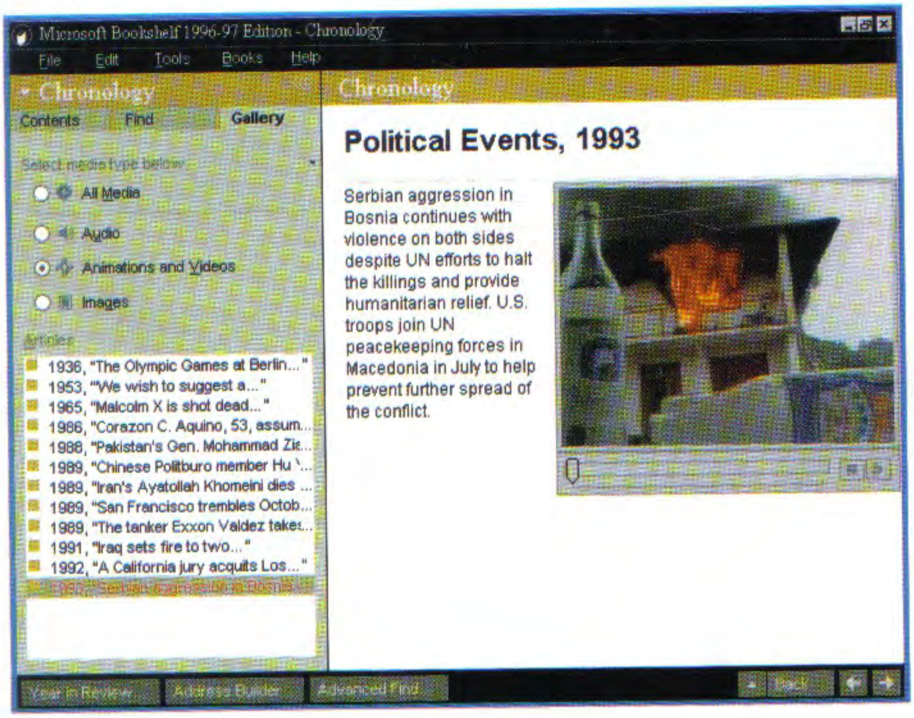
✔ Το Internet Directory 96, που εντάσσεται για πρώτη φορά φέτος στο Bookshelf και αποτελεί έναν ενημερωμένο και προσεκτικά καταρτισμένο κατάλογο των πιο ενδιαφερόντων Internet sites, προσφέροντας πληροφορίες και άμεση πρόσβαση σε περισσότερες από 4.000 World Wide Web, Gopher και FTP σελίδες ή Usenet newsgroups. Η Microsoft θα προσφέρει μάλιστα μηνιαίες on-line ανανεώσεις του καταλόγου αυτού από το 1997.

✔ Τον Concise Encarta 96 World Atlas, που συμπεριλαμβάνεται επίσης για πρώτη φορά στο Bookshelf και περιέχει 50 χάρτες από ολόκληρο τον κόσμο, μέσω των οποίων μπορείτε να ξεναγηθείτε σε κάθε χώρα, να δείτε το προφίλ της, να ακούσετε τον εθνικό της ύμνο κ.λπ.

Το Bookshelf δεν σταματά, όμως, στην απλή καταγραφή εγκυκλοπαιδικών πληροφοριών και ενημερωτικού υλικού. Τα multimedia χαρακτηριστικά του δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητα, αφού στο ασημένιο δισκάκι χώρεσαν περισσότερες από 2.500 φωτογραφίες και εικόνες, 5 ώρες ήχου και ομιλίας, πάνω από 100 animations και video clips, καθώς επίσης 60.000 προφορές λέξεων. Η αναζήτηση συγκεκριμένου λήμματος μπορεί να γίνει σε ένα ή σε όλα μαζί τα βιβλία, ενώ υποστηρίζεται και η δυνατότητα searching ανάλογα με το media type (video, audio, image).

Εν κατακλείδι, το νέο Bookshelf, με αρκετά updates και προσθήκες ώστε να παραμένει ενημερωμένο, είναι ένας από τους πιο πολύτιμους τίτλους αναφοράς που μπορείτε να αποκτήσετε σήμερα, ανεξάρτητα από τα ιδιαίτερα ενδιαφέροντά σας. Σίγουρα θα το χρησιμοποιήσετε στις περιπτώσεις εκείνες που θα σας είναι απαραίτητος ένας σύντομος και εύχρηστος οδηγός γνώσεων.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486SX/33, Windows 3.1 και άνω, 4 MB μνήμης, double-speed CD-ROM, SVGA 640x480x256, sound card
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 12.700 δρχ.



SIMULEYES VR

Η εικόνα της οθόνης μας σε τρεις διαστάσεις...

Του Κώστα Γαβρίνα

Τι θα λέγατε για ένα ζευγάρι γυαλιά που θα σας προσέφερε την ψευδαίσθηση των τριών διαστάσεων στα αντικείμενα που παρατηρείτε στην οθόνη του υπολογιστή σας; Μάλλον δεν θα είχατε αντίρρηση, αφού με τη συσκευή αυτή έχετε τη δυνατότητα τρισδιάστατης θέασης της οθόνης του PC σας και μία ξεχωριστή αίσθηση κατά την ενασχόληση με το αγαπημένο σας παιχνίδι.

Στα χέρια μας (ή, καλύτερα, στα μάτια μας) βρέθηκε ένα ζευγάρι γυαλιά της StereoGraphics, τα Simuleyes VR. Τα Simuleyes VR συνδυαζόμενα με το κατάλληλο software προσφέρουν μέσω της χρησιμοποιούμενης τεχνολογίας υγρών κρυστάλλων μία οπτική αντίληψη του βάθους της εικόνας που βλέπουμε. Εγκαθίστανται πολύ εύκολα και δεν χρειάζεται από μέρους του χρήστη άνοιγμα του υπολογιστή και "δύστροποι" χειρισμοί σε dip switches ή jumpers.



Τα Simuleyes VR χρησιμοποιούν κλείστρα υγρών κρυστάλλων, τα οποία εναλλάσσουν με μεγάλη ταχύτητα τη θέαση από το αριστερό προς το δεξί μάτι και αντίστροφα του αντικειμένου που προβάλλεται στην οθόνη του υπολογιστή. Το συνοδευτικό software τοποθετεί μία ένδειξη (flag) συγχρονισμού σε κάθε στιγμιαία εικόνα που πρόκειται να εμφανιστεί, η οποία δίνει εντολή στο κλείστρο για το πότε να ανοίξει και πότε να κλείσει. Ενα chip που βρίσκεται σε έναν προσαρμοστή συνδεδεμένο στην έξοδο της κάρτας της οθόνης ανιχνεύει την ένδειξη, καθώς αυτή στέλνεται (μαζί με την εικόνα) στο monitor και το κατάλληλο κλείστρο ενεργοποιείται στα γυαλιά. Αυτός, σύμφωνα με τους κατασκευαστές, είναι ο τρόπος με τον οποίο κάθε μάτι βλέπει την κατάλληλη εικόνα. Οι εικόνες εναλλάσσονται τόσο γρήγορα μεταξύ αριστερού και δεξιού ματιού, ώστε ο εγκέφαλος τις ενοποιεί σε μία. Αυτό εξομοιώνει αποτελεσματικά την κανονική όραση, με αποτέλεσμα να προσθέτει μία αίσθηση προοπτικής και βάθους στην επίπεδη, δισδιάστατη εικόνα.

Ανοίγοντας τη συσκευασία βρίσκουμε ένα σετ γυαλιά, μία μονάδα ελέγχου, ένα καλώδιο που τοποθετείται στην έξοδο της κάρτας οθόνης και στο οποίο συνδέονται η μονάδα ελέγχου και το καλώδιο του monitor, και ένα CD. Σε αυτό περιλαμβάνονται utilities και τα εξής παιχνίδια: Slipstream 5000, Descent II Test Flight, Whiplash και In Pursuit of Greed. Η μονάδα ελέγχου διαθέτει εξόδους για τέσσερα ζευγάρια γυαλιά, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν ταυτόχρονα.

Οπως θα παρατηρήσετε στη συνέχεια, στην ελάχιστη σύνθεση υπολογιστή προτείνεται ως επεξεργαστής ένας 486/66. Παρ' όλα αυτά, συνιστάται ένας Pentium, διότι σε διαφορετική περίπτωση η θέαση που θα έχουμε δεν θα είναι ικανοποιητική.

Επίσης, ίσως να χρειαστεί να "παίξουμε" λίγο με τη φωτεινότητα και την αντίθεση της οθόνης μας για να πετύχουμε το βέλτιστο αποτέλεσμα, μεταβάλλοντας ίσως παράλληλα το φωτισμό του χώρου στον οποίο βρισκόμαστε.

Σημειώνουμε ότι η χρήση αυτών των γυαλιών μπορεί να δημιουργήσει αίσθημα ναυτίας ή αποπροσανατολισμού στο χρήστη, οπότε η διακοπή της χρήσης τους μέχρι να ξεπεραστεί το φαινόμενο θεωρείται ενδεδειγμένη.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Stereographics
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, CD-ROM drive, κάρτα VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multimedia Center Ltd, Β. Κωνσταντίνου 7, τηλ.: 7251785

ENCARTA 97

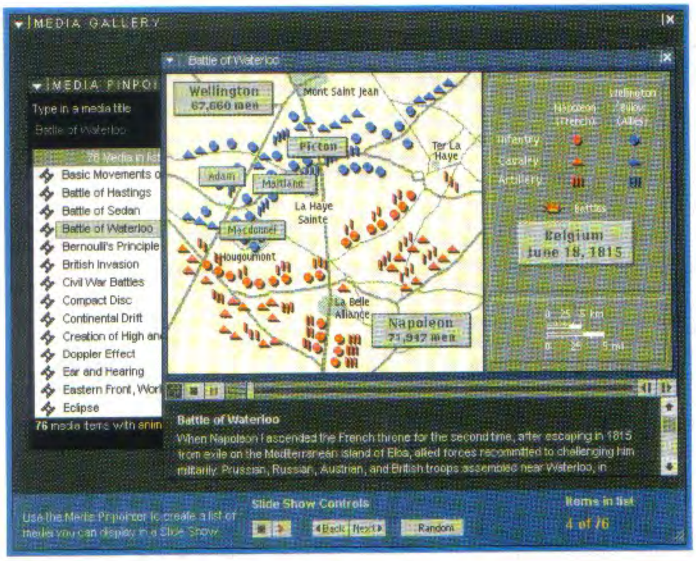
Η γνώση αποτυπωμένη σε ένα CD

Του Βαγγέλη Κράτσα

Μάλλον δεν χρειάζονται πολλά εισαγωγικά για την πιο φημισμένη ηλεκτρονική εγκυκλοπαίδεια, την περιβόητη Encarta της Microsoft, η νέα έκδοση της οποίας είναι εδώ, περιέχοντας περισσότερα στοιχεία από όσα θα μπορούσατε να βρείτε σε μία παραδοσιακή εγκυκλοπαίδεια 29 τόμων! Για να μιλήσουμε λίγο με αριθμούς, στην Encarta 97 θα βρείτε 28.000 λήμματα, από τα οποία τα 2.500 είναι είτε εντελώς καινούρια είτε έχουν εμπλουτισθεί σημαντικά, 300.000 hypertext links, 8.000 φωτογραφίες και εικόνες, 900 χάρτες, 100 video clips και animations, περισσότερες από 9 ώρες ήχου σε 3.000 sound clips, ένα λεξικό με 140.000 καταχωρίσεις και 2.000 World Wide Web links. Είναι πράγματι άξιο απορίας το πώς κατέστη δυνατό να συμπυκνωθεί αυτός ο τεράστιος όγκος πληροφοριών και multimedia υλικού σε ένα και μοναδικό ασημένιο δισκάκι. Ας δούμε, όμως, συνοπτικά τις τέσσερις βασικές επιλογές που περιλαμβάνει το αρχικό menu της Encarta 97.

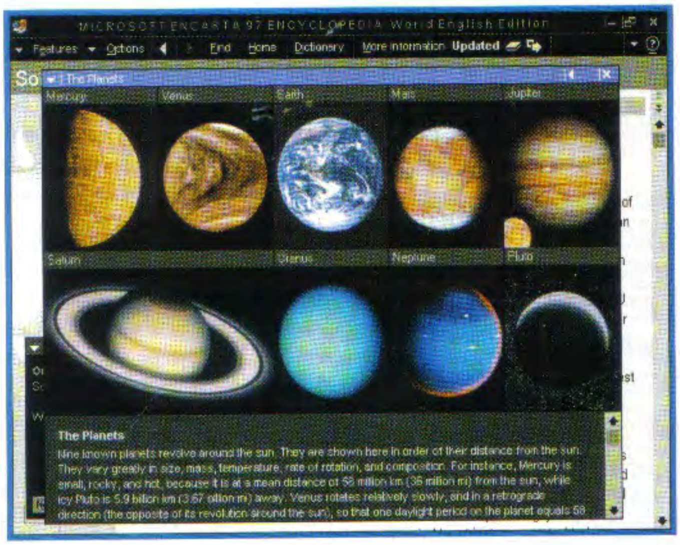
- Encyclopedia articles: Τα λήμματα της εγκυκλοπαίδειας με αλφαβητική κατάταξη.

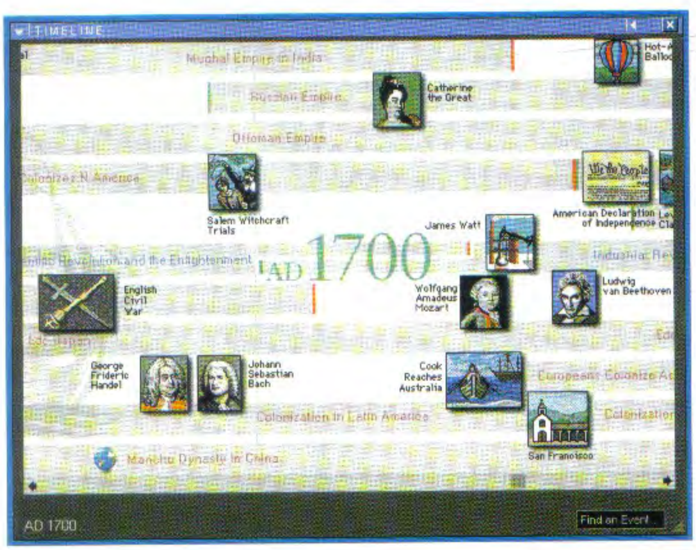
- Media features: Αποτελείται από τη media gallery, με όλο το οπτικοακουστικό υλικό που υπάρχει στο CD, τα interactivities, στα οποία μπορείτε να ακούσετε χαρακτηριστικές λέξεις και φράσεις από όλες τις γλώσσες της υφηλίου, να δείτε έργα τέχνης



και να μάθετε για τους δημιουργούς τους, να ακούσετε μουσικά όργανα από όλο τον κόσμο και πολλά ακόμα, τα guided tours, όπου ξεναγείστε σε διάφορα σημεία της εγκυκλοπαίδειας που υπάγονται σε ένα συγκεκριμένο θεματικό κύκλο της επιλογής σας, τον Atlas που αποτελεί μια ξεχωριστή και πλήρη γεωγραφική εγκυκλοπαίδεια, το TimeLine και, τέλος, το Mindmaze, ένα πρωτότυπο mini-adventure game γνώσεων που θα χαρακτηρίζαμε ανενδοίαστα ως το πλέον αξιόλογο παιχνίδι που έχουμε δει ενσωματωμένο σε εγκυκλοπαιδικό τίτλο.

- On-Line Features. Η Encarta 97 σας επιτρέπει να συνδεθείτε on-line μέσω του αγαπημένου σας provider και να κατεβάζετε σε μηνιαία βάση update files για την εγκυκλοπαίδεια. Επίσης, θα βρείτε μια συλλογή από Web links, τα οποία μπορείτε να επισκεφθείτε χωρίς να εγκαταλείψετε την Encarta.





Μοναδικές είναι οι δυνατότητες αναζήτησης που προσφέρει η Encarta στους χρήστες της. Μπορεί κάποιος να ψάξει για ένα άρθρο με βάση το πεδίο ενδιαφέροντός του (φυσικές επιστήμες και τεχνολογία, ανθρωπιστικές επιστήμες, γεωγραφία, ιστορία, κοινωνικές επιστήμες, θρησκείες, τέχνη και λογοτεχνία, θεάματα, παιχνίδια, χόμπι, αθλήματα και κατοικίδια ζώα), το media type (animations, charts, interactivities, maps, pictures, sounds, tables, videos), τη χρονική περίοδο και τον τόπο. Υπάρχει, τέλος, και ένας εξελιγμένος Find Wizard πρόθυμος να συνδράμει την προσπάθειά σας να εξερευνήσετε την Encarta 97.

Η Encarta ίσως να μη φθάνει το επίπεδο εξειδικευμένων επιστημονικών παραγωγών, όμως είναι περισσότερο από άριστη για το μέσο χρήστη, αποτελώντας ταυτόχρονα μία αληθινή multimedia απόλαυση. Ενας τίτλος για όλη την οικογένεια που αναμένεται να είναι τακτικός επισκέπτης του CD-ROM drive σας, τουλάχιστον μέχρι... την επόμενη έκδοση!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Microsoft
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX/33, Windows 3.1 και άνω, 8MB μνήμης (12 αν έχετε NT), double-speed CD-ROM, sound card, SVGA 640x480x256
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 11.900 δρχ.

DISCOVERING SHAKESPEARE

Η ζωή και το έργο του μεγάλου δημιουργού

Του Βαγγέλη Κράτσα

Ο Ουίλιαμ Σαίξπηρ υπήρξε ένας από τους μεγαλύτερους θεατρικούς συγγραφείς που γνώρισε η ανθρωπότητα, ενώ τα έργα του συνεχίζουν και σήμερα, σχεδόν τετρακόσια χρόνια μετά το θάνατό του, να συγκινούν και να συναρπάζουν το κοινό. Συνε-

Cosmodata

ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27 Β, 106 89 ΑΘΗΝΑ ΤΗΛ. 3815931, FAX 3815905

ΤΟΛΜΗΡΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΜΕ ΟΤΙ ΜΑΣ ΖΗΤΗΣΕΤΕ ΣΤΗΝ ΧΑΜΗΛΟΤΕΡΗ ΤΙΜΗ !



EXPERT Value

ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΣΧΕΣΗ ΑΠΟΔΟΣΗΣ-ΤΙΜΗΣ

- Intel CPU's
- 16 MB RAM up to 128
- Enhanced IDE controller
- HDD 1,28 & FDD 1,44 MB
- PCI SVGA 1 MB
- Monitor επιλογής σας

CPU	486-100	P-133	P-166	P-200
ΤΙΜΗ ΧΩΡΙΣ ΦΠΑ	128.000	189.000	237.000	269.000
Easy Buy 6 ΜΗΝΙΕΣ ΔΟΣΕΙΣ ΠΡΟΚ. 30%	17.000	25.000	32.000	37.000

GALLANT WAVE SOUND 32-bit — 18.800

- 32 Note Polyphony Wave Table.
- Enhanced IDE CD-ROM Interface.
- Microsoft Windows 3.1 & '95 Sound System Compatible.
- Sound Blaster Pro and MPU-401 Compatible.
- General MIDI Compatible. Voyerta CD-PACK

RAM 5/'96 ΚΟΡΥΦΑΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ

EPSON COLOR IIs — 49.500

- Ποιότητα εκτύπωσης 720dpi με τη μέθοδο ψεκασμού.
- Δυνατότητα εκτύπωσης και σε απλό χαρτί.
- Ταχύτητα εκτύπωσης 3 σελίδες ανά λεπτό (κείμενο).
- Ξεχωριστή έγχρωμη - μαύρη κεφαλή για εξοικονόμηση μελάνης.

MULTIMEDIA GALLANT - CREATIVE

Sound Blaster 16 Value	22.800	Sound Gallant SC-66 PnP	10.800
Sound Blaster 32 PnP	36.000	Gallant InterSound 2000 FaxModem 28.8 & Wave Sound	38.000

HARD DISK, CD-ROM & ΟΘΟΝΕΣ

Σκληρός Δίσκος 850MB	34.000	CD-ROM 8X	25.000
Σκληρός Δίσκος 1,2GB	48.000	CD-ROM 12X	34.000
Σκληρός Δίσκος 1,7GB	53.000	SVGA 14"	54.000
Σκληρός Δίσκος 2,1GB	61.000	SVGA 15"	89.000

BEST SELLER ΠΡΟΪΟΝΤΑ

Stereo Speakers 120W	9.500	Epson Laser Printer EPL-5500W	105.000
CD-ROM 12X	34.000	Diamond Stealth 3D Virge 2000	28.000

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ *Τώρα !!!*

Για οποιαδήποτε **αναβάθμιση ή και service** του συστήματός σας **όποιας εταιρίας** και **αν είναι** αρκεί **ένα μόνο τηλεφώνημα** και οι έμπειροι τεχνικοί μας θα προσφέρουν άμεσα και αποτελεσματικά τις υπηρεσίες τους όπου και όταν θέλετε πετυχαίνοντας λύσεις, κάτω από φυσιολογικές συνθήκες, **μέσα σε 24 ώρες**.

ΜΝΗΜΗ RAM .... από:	3.000
MOTHERBOARDS PENTIUM .... από:	28.000
HARD DRIVES .... από:	30.000
MULTIMEDIA KITS .... από:	36.000

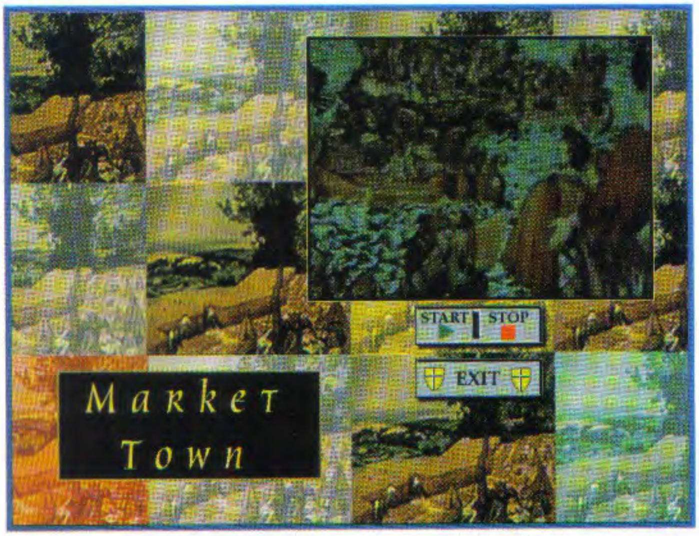
ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ: Δευτέρα & Τετάρτη 9.00π.μ. - 5.00μ.μ. Τρίτη, Πέμπτη, Παρασκευή 9.00π.μ. - 8.00μ.μ. Σάββατο 9.00π.μ. - 3.00μ.μ.

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. . .

01 3815921

* Ο δεύτερος χρόνος καλύπτει τα ανταλλακτικά της κεντρικής μονάδας.

Στις τιμές δεν περιλαμβάνεται ΦΠΑ 18%.

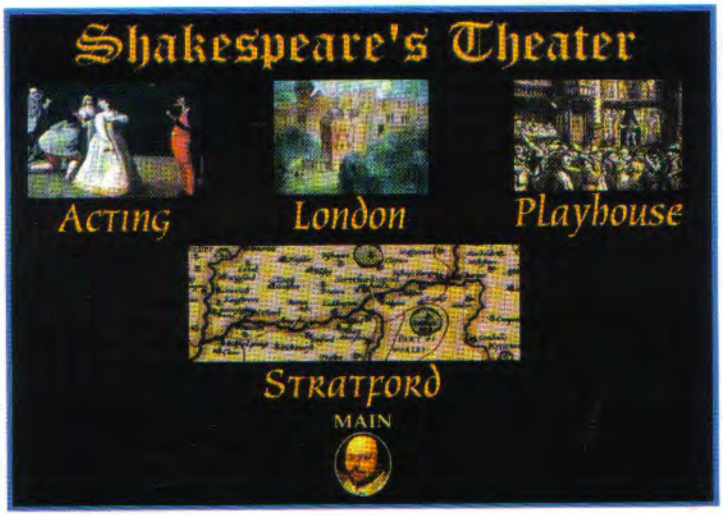


πώς, ένα CD αφιερωμένο σε αυτή τη μεγάλη μορφή είναι δεδομένο πως έχει πολλά ενδιαφέροντα να πει.

Στο Discovering Shakespeare καταβάλλεται μία πράγματι αξιόλογη προσπάθεια όχι μόνο καταγραφής αλλά και ανάλυσης των πεπραγμένων του Σαίξπηρ, παρουσιάζοντας παράλληλα τα σημαντικότερα μέρη στα οποία έδρασε ο δημιουργός και αποκαλύπτοντας ενδιαφέρουσες λεπτομέρειες από τη ζωή του.

Ο τίτλος χωρίζεται σε έξι βασικά τμήματα. Στο Life θα παρακολουθήσετε τη ζωή του Σαίξπηρ διαιρεμένη σε χρονολογικές περιόδους (παιδική και σχολική ηλικία, έρωτας, ηθοποιία, συγγραφή έργων, τελευταία χρόνια).

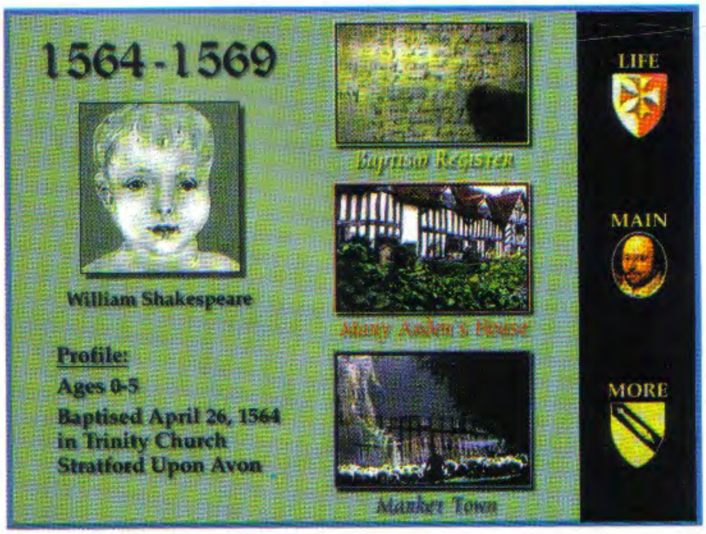
Στο Times θα δείτε το ευρύτερο περιβάλλον ζωής και δράσης του Σαίξπηρ, τα μεταφορικά μέσα της εποχής και τις σημαντικότερες τοποθεσίες, καθώς και ποικίλες πτυχές της καθημερινής ζωής. Επιλέγοντας το κεφάλαιο Theater μεταφερόμαστε στο καλλιτεχνικό κομμάτι της ζωής του Σαίξπηρ, όπου εξετάζεται η περίοδος δράσης του ως ηθοποιός επί σκηνής και παρουσιάζονται τα μεγαλύτερα θέατρα στα οποία έπαιξε. Περνώντας στο Works μπορούμε πλέον να εντρυφήσουμε στα έργα του (τραγωδίες, κωμωδίες, ρομάντζα, σονέτα, ιστορίες) και να διαβάσουμε αποσπάσματα και περιλήψεις τους. Το προτελευταίο από τα έξι κεφάλαια του Discovering Shakespeare είναι το World, στο οποίο περιέχονται δύο interactive maps του Λονδίνου και του Startford, των δύο κύριων πόλεων δράσης του Σαίξπηρ, μέσω των οποίων μπορούμε να επισκεφθούμε διάφορα μέρη και να μάθουμε πληροφορίες γι' αυτά.



Τέλος, το Legends περιλαμβάνει μερικά αμφισβητούμενα ή διφορούμενα κομμάτια από τη ζωή του δημιουργού, μυστήρια και θρύλους που τον συνοδεύουν, πληροφορίες για κρυμμένα μηνύματα στα θεατρικά του, άγνωστα στο ευρύ κοινό στοιχεία κ.λπ.

Στις περισσότερες περιπτώσεις η παρουσίαση γίνεται με τη μορφή videos που περιλαμβάνουν αφηγήσεις μελετητών του Σαίξπηρ, ηθοποιών και μουσικών, βιντεοσκοπημένες κατά κύριο λόγο σε σημεία άμεσα σχετιζόμενα με κάποια από τις περιόδους της ζωής του. Η συνολική διάρκεια του video φθάνει τα 60 λεπτά. Πλούσια, βέβαια, είναι και τα κείμενα που περιλαμβάνονται στο Discovering Shakespeare, ενώ το design των οθονών είναι εξαίρετο, με σπάνια πορτρέτα, γκραβούρες και σχέδια εποχής, η δε συνοδευτική μουσική ταιριάζει απόλυτα στην ατμόσφαιρα του τίτλου.

Συνοψίζοντας, θα χαρακτηρίζαμε το εν λόγω CD ως μία αξιοπρεπέστατη απότιση φόρου τιμής στον Σαίξπηρ που, χωρίς να είναι εξαιρετικά θεαματικό ως παραγωγή, πετυχαίνει απόλυτα το σκοπό του. Σημειωτέον ότι διατίθεται σε μία ιδιαίτερα χαμηλή τιμή, γεγονός που το καθιστά προσιτό σε όλους.



ΕΤΑΙΡΙΑ: B&N Software
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486SX/25, 8MB RAM, Windows 3.1 και άνω, 16-bit sound card, CD-ROM 2x, SVGA 640x480
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826

PROXIMA

ΠΩΛΗΣΕΙΣ - ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΠΩΛΗΣΕΩΝ: 9577778-9565682- 9579295

MOTHERBOARD

486+CPUDX/40	5.000
486VLB 30PINS5V	8.000
486VLB 72PINS3.3V	13.800
486VLB 72PINSEIDE	17.800
486PCI elitegroup	21.900
486PCI SOYO	22.800
586PCI JETBOARD	29.900
586PCI SOYO A2	34.200
586PCI SOYO F2	37.900
586PCI SOYO S2	70.200
586PCI INTEL MARL	42.500
586PCI elitegroup	34.400

CPU

486DX/40	3.500
486DX/50	5.000
486DX/66	6.000
486DX/80	7.000
486DX/100	8.900
486DX/133	9.850
586DX/75 INTEL	21.900
586DX/100 INTEL	34.900
586DX/120 INTEL	40.000
586DX/120 CYRIX	25.500
586DX/133 INTEL	60.500
586DX/150 INTEL	76.900
586DX/150 CYRIX	38.400
586DX/166 INTEL	112.700
586DX/75 INTEL	21.900
586DX/166 CYRIX	49.900
586DX/200 INTEL	139.000

VGA CARD

OPTI 1MB PCI	7.400
S3 TRIO 64 PCI	11.500
EXPERT 3365 1-2EDOPCI	17.500
DIAMOND 3D2000 1-2EDO	30.800
Συμβατή 3D2000	27.000
DIAMOND 968 2-4VRAM	55.500
DIAMOND 968 4VRAM	92.600
DIAMOND EDGE 1MB EDO	68.800
DIAMOND EDGE 2MB EDO	103.300
EXPANSION 1MB VLB&PCI	12.600
EXPANSION 1MB FOR S3	16.000

H-DISK

HDD 40MB	7.000
HDD 80MB	11.000
HDD 100MB	13.000
HDD 120MB	15.500
HDD 170MB	18.000
HDD 210MB	20.000
HDD 250MB	22.000
HDD 270MB	23.500
HDD 350MB	26.000
HDD 420MB	29.000
HDD 540MB	32.000
HDD 640MB	34.000
HDD 850MB SEAGATE	38.700
HDD 1,2GB SEAGATE	47.900
HDD 1,2GB W.DIGITAL	51.900
HDD 1,6GB QUANTUM	62.600
HDD 1,6GB W. DIGITAL	61.900
HDD 2GB QUANTUM	75.700
HDD 2GB W. DIGITAL	78.300
HDD 2,5GB W. DIGITAL	86.200
HDD 3GB QUANTUM	98.000

MONITOR

TORCON 14" MONO	25.900
LICOM 14" ANAL	55.900
LICOM 14" DIGIT	59.900
SHAMROCK 14" 0.28	56.900
SHAMROCK 14" DIGIT	62.900
QUEST Q 14" DIGIT	69.900
QUEST Q 15"	86.500
SHAMROCK 15"	79.000
DAEWOO 15"	95.900
HITACHI 15"	111.800
SONY SX 15"	109.600
NEC 15"	117.000
NOKIA 449M	117.900
SONY SFII 15"	121.900
EIZO FLEXSCAN 15"	142.000
VERTOS 17"	169.500
SONY SFII 17"	234.000
VIEW SONIC GS 17"	209.000
NEC 17" XV	213.000

RAM SIMM

4x256 SIMM	4X725
1MB 30PINS	2.900
4MB 30PINS	7.500
4MB 72PINS	5.900
8MB 72PINS	12.600
16MB 72PINS	29.700
32MB 72PINS	64.000
EDO 8MB 72P	13.200
EDO 16MB 72P	37.500
EDO 32MB 72P	68.900

PARTS

KEYS 101	3.360
KEYS 104 WIN'95	4.900
KEYS MICROSOFT	17.400
FDD 1,44	6.380
FDD 1,2	6.000
I/O CONTROLER ISA	3.900
I/O CONTR.4HDD	5.900
MINI TOWER	10.200
MIDI TOWER	12.500
BIG TOWER	19.200

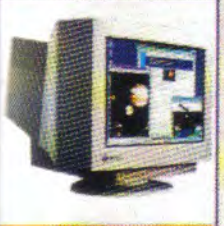
MULTIMEDIA

SOUND SHUTTLE S48	11.900
WAVE SOUND SC8000	18.500
SOUND BLASTER 16B OEM	20.700
TBS2000 32 VOICE WAVE	39.000
SOUND BLASTER 32PNP	43.900
SOUND BLASTER AWE 32PNP	69.900
CDROM 2X	5.000
CDROM 4X HITACHI	11.500
CDROM 4X SANYO	14.900
CDROM 8X MITSUMI	24.400
CDROM 8X TOSHIBA	29.900
CDROM 8X HITACHI	27.300
CDROM 12X MITSUMI	46.300

F-MODEM

HIECON 14.4EXT	13.900
SUPRA 14.4 NT	15.900
SUPRA 33.6NT	39.000
SUPRA 33.6EXT	49.000
US. ROBOTICS 14.4 INT	24.000
US. ROBOTICS 33.6 INT	49.900
US. ROBOTICS 33.6 EXT	54.500

* ΔΙΑΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ ΕΩΣ 8 ΜΗΝΕΣ
* *Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%*
* ΟΛΑ ΤΑ ΕΙΔΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ Ή ΣΤΟ ΓΡΑΦΕΙΟ ΣΑΣ



EIZO 17"

FLEXSCAN T57
RES 1600x1280
DOT 0.25MM
H:30-92KHz V:50-160Hz

276.000+ΦΠΑ



H/PACKARD 870

600 DPI
4σελ./λεπτό

119.900+ΦΠΑ



NEC 500

MULTIMEDIA 15"
RES. 1280X1024, DOT 0.25mm
HDR. FRQ 31 - 69KHz
VER. FRQ 55 - 120Hz

123.500+ΦΠΑ



NOKIA 449M

TRINITRON 15"
RES. 1024X768
DOT 0.25mm
HDR. FRQ 30 - 64KHz
VER. FRQ 48 - 120Hz

113.500+ΦΠΑ



EPSON 500 C

720 DPI
2σελ./λεπτό

80.800+ΦΠΑ



VIDEO HIGHWAY TV

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟ MONITOR
ΣΕ TV-FM
16 ΚΑΝΑΛΙΑ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ

72.500+ΦΠΑ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ



SONY

PLAYSTATION
OPEN YOUR MIND

63.500+ΦΠΑ



MGA MILLENIUM MTROX

64bit PCI, GRAPHIC BOARD, WRAP, FAST WINDOWS, ACCELERATION, VIDEO PLAYBACK, 3D RENDERING, UP TO 4OR 8MB RAM

49.900+ΦΠΑ



SOUND EXPLORER

SOUND BLASTER 16,
CD ROM 8X
STEREO SPEAKERS,
MICROPHONE
IO CD PACK ΠΡΟΑΙΡΕΤΙΚΑ

49.900+ΦΠΑ



US ROBOTICS 33600 BPS

FAX MODEM
ΜΕ ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ
ΚΑΙ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ
ΤΗΛΕΦΩΝΗΤΗ

46.000+ΦΠΑ



EPSON ZIP 100MB

ΔΩΡΟ ΔΥΟ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ 100MB

52.900+ΦΠΑ

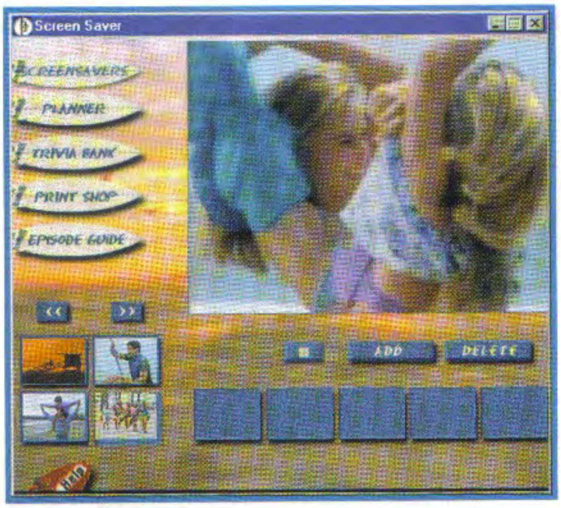


CONNECTIX CAMERA

Α/Μ ΚΑΜΕΡΑ
CCD-VIDEO COMFERENCE

29.900+ΦΠΑ

PROXIMA I Ανδρομάχης 132 Καλλιθέα **PROXIMA II** Ελ.Βενιζέλου 31 Γαλάτσι

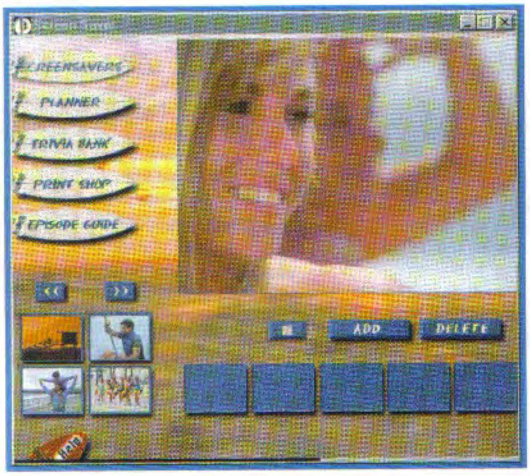


THE BAYWATCH COMPANION

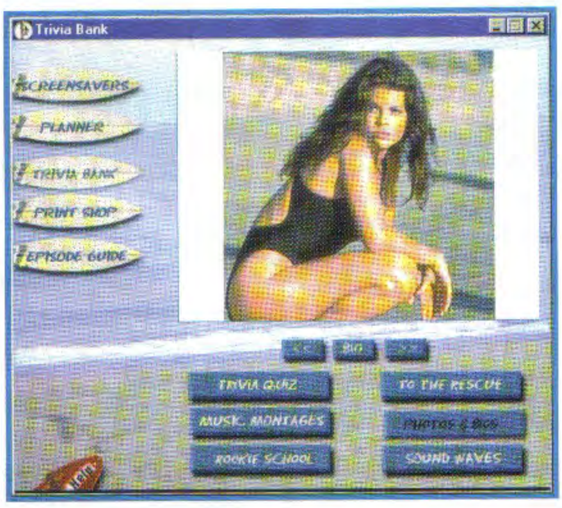
Η γνωστή τηλεοπτική σειρά, τώρα και σε CD-ROM

Του Βαγγέλη Κράτσα

Το Baywatch είναι αναμφισβήτητα μία από τις δημοφιλέστερες σειρές που έχουν περάσει από τη μικρή οθόνη (ψιτ, όχι το δεκαπεντάρι monitor, την τηλεόραση εννοώ). Σημείωσε μεγάλη επιτυχία σχεδόν σε όλες τις χώρες προβολής του - βέβαια, και στην Ελλάδα. Ομορφα ημίγυμνα κορμιά, θάλασσα, έρωτες, δράση και ένας δοκιμασμένος TV star (David Hasselhoff) είναι περισσότερο από αρκετά προκειμένου να εξασφαλισθούν υψηλές τηλεθεάσεις και αφοσιωμένοι fans. Δεν είναι λοιπόν, περίεργο το ότι επιστρατεύονται ακόμα και τα multimedia προκειμένου να ικανοποιηθεί το διψασμένο για ακόμα περισσότερο Baywatch κοινό. Ολοι οι πρωταγωνιστές της σειράς βρίσκονται εδώ, σε ένα companion CD-ROM που περιέχει:



- Video clips που μπορούν να λειτουργήσουν είτε αυτόνομα είτε ως screen savers (μπορούν να επιλεγούν μέχρι πέντε clips σε κάθε screen saver). Προέρχονται όλα από επεισόδια του Baywatch και είναι χορταστικά τόσο σε διάρκεια όσο και σε ποικιλία (και ωραίες γυναίκες, βεβαίως, βεβαίως!). Με την επιλογή Info μπορείτε να δείτε χρήσιμες πληροφορίες για τα επεισόδια που αντιστοιχούν σε κάθε clip.



- Print Shop, όπου έχετε τη δυνατότητα να τυπώσετε ευχετήριες κάρτες, fax, memos κ.λπ., συμπεριλαμβάνοντας σε αυτά φωτογραφίες από το Baywatch.

- Episode Guide που λειτουργεί αντίθετα με το Info Button στους screen savers. Εδώ, δηλαδή, βλέπετε μία λίστα με τα επεισόδια του Baywatch και, κάνοντας κλικ σε κάποιο από αυτά, μαθαίνετε λεπτομέρειες σχετικές με σενάριο, credits κ.λπ. Με διπλό κλικ στο εικονίδιο δίπλα στον τίτλο ενός επεισοδίου προβάλλονται αποσπάσματά του με τη μορφή video clips.

- Planner. Ημερολόγιο, address book και ένας απλός organizer αποτελούν το κομμάτι αυτό του Baywatch Companion, που είναι διανθισμένο βέβαια με άφθονα clips από τη σειρά.

- Trivia Bank. Περιλαμβάνει ένα κουίζ με εκατό ερωτήσεις τύπου πολλαπλής επιλογής, φωτογραφίες και βιογραφίες των πρωταγωνιστών της σειράς, το Rookie School με μαθήματα για υποψήφιους ναυαγοσώστες, video clips που έχουν ως θέμα τους κάποια διάσωση, άλλα video clips με έμφαση στη μουσική (Music Montages) και, τέλος, wav files από τη σειρά για να ακούτε τις φωνές των αγαπημένων σας stars στις διάφορες λειτουργίες των Windows. Αν, μάλιστα, διαθέτετε κάποιον Web browser, μπορείτε να ανοίξετε το αρχείο Baywatch.htm που υπάρχει στο CD-ROM και να συνδεθείτε on-line με το επίσημο Baywatch Companion Web site.

Οπως ήδη θα διαπιστώσατε, ο τίτλος είναι ιδιαίτερα πλούσιος σε video clips από το Baywatch, αφού η διάρκειά τους προσεγγίζει τη μία ώρα. Οι φωτογραφίες, ωστόσο, θα μπορούσαν να είναι περισσότερες και μεγαλύτερες σε μέγεθος (ειδικά με δυο-τρεις από αυτές, ξανθού περιεχομένου, δεν θα είχα αντίρρηση να ξεκινώ τα Windows, αν ήταν σε full-screen).

Οπως και να 'χει πάντως, αν σας άρεσε η σειρά, σίγουρα το Baywatch Companion CD-ROM είναι ένα αναμνηστικό που θα εκτιμήσετε.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Byron Press Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486SX/25, 4MB RAM, SVGA 640x480x256, double-speed CD-ROM, Windows 3.1 και άνω, sound card
ΔΙΑΘΕΣΗ: Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 35, τηλ.: 3841826
ΤΙΜΗ: 7.900 δρχ.

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΧΙΛΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΕΙΝΑΙ ΔΥΣΚΟΛΑ...

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

Η "ΜΥΤΗ" ΤΗΣ MICROSOFT

Προσοχή! Δεν αναφέρομαι σε ευαίσθητες μύτες αλλά σε ψηλομύτες!

Πριν από λίγες μέρες ήρθε στην Ελλάδα ένα panel υψηλά ιστάμενων στελεχών της Microsoft, τα οποία "στρατοπέδευσαν" στο Καβούρι. Ενα εκ των "αδελφών περιοδικών" προσπάθησε να επικοινωνήσει με κάποιο από τα στελέχη αυτά για μία συνέντευξη. Οταν, επιτέλους, κατάφερε να "κλείσει" τη συνέντευξη με κάποιον από τους "υψηλά ιστάμενους", ο τελευταίος απεφάνθη ότι δεν μπορεί τελικά να παραχωρήσει συνέντευξη σε απλούς δημοσιογράφους (σε παρακατιανούς, δηλαδή;) αλλά μόνο σε διευθυντές ή εκδότες. Τελικά, η συνέντευξη δεν έγινε, διότι οι συνάδελφοι του εν λόγω περιοδικού - όπως και να το κάνουμε - το πήραν επί πόνου. Μία συνέντευξη πραγματοποιήθηκε, τελικά, με κάποιο άλλο στέλεχος και κάποιον άλλο συντάκτη.

Κατόπιν τούτων, αναρωτιέμαι αν ο κύριος αυτός σοβαρολογούσε ή, απλώς, δεν ήθελε να δώσει συνέντευξη. Αν ισχύει το δεύτερο, γιατί δέχθηκε σε πρώτη φάση και, εν τέλει, γιατί δεν το είπε ξεκάθαρα; Και εάν σοβαρολογούσε και όντως ήθελε εκδότη απέναντί του στη συνέντευξη, τότε ο πρωθυπουργός τι πρέπει να θέλει; Τον Θεό τον ίδιο;

ΚΙΝΗΤΟΠΟΙΗΣΕΙΣ

Επιτέλους, είδαμε και μια σοβαρή κινητοποίηση για την Πληροφορική!

Στις αρχές Νοεμβρίου, φοιτητές και απόφοιτοι των ελληνικών σχολών Πληροφορικής έκαναν πορεία μέχρι το Υπουργείο Παιδείας, αξιώνοντας αυτό που δικαιωματικά τους ανήκει: τη διδασκαλία του μαθήματος της Πληροφορικής στα σχολεία. Επιτέλους, θα πρέπει να συνειδητοποιήσουμε ότι η Πληροφορική είναι ιδιαίτερα σημαντικό μάθημα για το μέλλον της χώρας μας, ισάξιο με αυτά των μαθηματικών, της φυσικής, των αρχαίων και νέων ελληνικών, της ιστορίας, της χημείας και της έκθεσης. Ας μην το κατατάσσουμε στα δευτερεύοντα μαθήματα όπως η γεωγραφία, η λογική, η πολιτική αγωγή κ.λπ., τα οποία ποτέ κανένας μαθητής δεν πήρε στα σοβαρά, καθώς τα μαθήματα αυτά γίνονται με άσχετους - συνήθως - καθηγητές (ο μαθηματικός διδάσκει τη γεωγραφία, ο φυσικός την πολιτική αγωγή κ.ο.κ.). Αυτό ζητούν και τα στελέχη της Πληροφορικής του μέλλοντος: την αναγνώριση που τους αξίζει. Πώς είναι δυνατόν ο μαθηματικός να διδάσκει Πληροφορική, από τη στιγμή που πιθανότατα ούτε ο ίδιος δεν γνωρίζει την ύπαρξή της; Φυσικά, πολλοί μαθηματικοί (ιδιαίτερα οι νεότεροι) χρησιμοποίησαν στο πανεπιστήμιο συγκεκριμένα προγράμματα υπολογιστών ή ακόμα και γλώσσες που θα τους βοηθούσαν στο γνωστικό αντικείμενό τους. Μεταξύ, όμως, χρησιμοποίησης υπολογιστή και γνώσης διδασκαλίας Πληροφορικής υπάρχει μεγάλη διαφορά.

ΤΑ WINDOWS 3.1 ΤΡΑΓΟΥΔΑΝΕ ΑΚΟΜΑ

Τελικά, η διένεξη "Windows 95 ή όχι Windows 95" ακόμα καλά κρατεί.

Για να πω την αλήθεια, ύστερα από τόσο καιρό κυκλοφορίας των Windows 95, πίστευα ότι το θέμα Windows 3.x είχε πια λήξει. Ομως, όχι, αυτό δεν συμβαίνει, αλλά όπως φαίνεται και από το γράμμα του αναγνώστη μας, ζει και βασιλεύει!

"Αγαπητέ Master,

Είμαι ένας φτωχός πλην τίμιος αναγνώστης με έναν συνταξιούχο ανάπηρο πολέμου (της τεχνολογίας) 486-66. Θα ήθελα να εκφέρω κάποιες απόψεις πάνω σ' ένα σχετικά καίριο θέμα, αφού φαίνεται πως

ΣΥΛΛΗΨΕΙΣ ΜΕΣΩ INTERNET

Οταν λέγαμε ότι το Internet θα φέρει τα πάνω κάτω, ούτε εμείς δεν μπορούσαμε να φανταστούμε πόσο "κάτω" είναι αυτό το "κάτω"!

Αυτό το Internet δεν το προλαβαίνουμε πια. Θυμάστε που λέγαμε για γάμους μέσω Internet και διαζύγια εξαιτίας του Internet; Το Διαδίκτυο τείνει να αποκτήσει όλες τις "ειδικότητες". Εγινε παπάς, δικηγόρος, δημοσιογράφος και, τώρα, και αστυνόμος. Ποιος ξέρει τι άλλο θα γίνει ακόμα. Ισως δικαστής, εμποροβιομήχανος ή ακόμα και πρωθυπουργός!

Γιατί σας τα λέω όλα αυτά; Διότι κυκλοφόρησε μια φήμη (την οποία προσπαθώ ακόμα να διασταυρώσω) ότι το FBI συνέλαβε κάποιους υπόπτους ύστερα από πληροφορίες που του έδωσαν καλοθελητές μέσα από το Internet. Οπως ίσως γνωρίζετε, το FBI διατηρεί δική του σελίδα στον Web (www.fbi.org) που, εκτός των άλλων, περιέχει φωτογραφίες, βιογραφικά και λοιπές πληροφορίες για τους σημαντικότερους από τους εγκληματίες που αναζητά ο οργανισμός. Δεν γνωρίζουμε εάν "ο ευρών αμειφθήσεται", ακούσαμε όμως ότι ήδη έχουν γίνει συλλήψεις χάρη στη νέα αυτή υπηρεσία του οργανισμού. Αυτά για όσους πιστεύουν ακόμα ότι το Internet είναι απλώς μια πηγή πορνογραφικού υλικού και τίποτε άλλο...

η σκόνη δεν έχει καταλαγιάσει ακόμα. Το θέμα μου είναι, ποιο άλλο, τα γνωστά μας παράθυρα. Εχουν υποπέσει στην αντίληψή μου χίλιες μύριες κριτικές, απόψεις, φιλοφρονήσεις, ευχαριστίες, σχόλια, ακόμα και βρισιές. Ολες οι αρνητικές γνώμες αναφέρονται σχεδόν αποκλειστικά στις απαιτήσεις σε hardware, καθώς και σε διάφορα bugs, ενώ οι θετικές στην αποδοτικότητά τους. Πολύ λίγοι αναφέρονται στον τομέα ευχρηστία, φιλικότητα και απλότητα. Αυτό, δηλαδή, που θέλω να πω είναι ότι, όσο κερδοσκοπικοί κι αν είναι οι λόγοι κατασκευής του, είναι σίγουρο ότι γενικώς τα παράθυρα προσέλκυσαν πολλά, μέχρι πρόσφατα δύσπιστα, άτομα στο μαγικό κόσμο των υπολογιστών και του γνωστού διηπειρωτικού διαδικτύου χάρη στο φιλικό τους περιβάλλον.

Τι είπες; Αν τα εγκατέστησα εγώ; Ε, λοιπόν, όχι και δεν πιστεύω ότι θα προχωρήσω στο επόμενο βήμα. Αλλωστε, η φιλικότητα των 3.1 είναι εξίσου ικανοποιητική για το δικό μου σύστημα. Βέβαια, η συνέχεια επί των οθονών μας...

Φιλικά,
Ο δευτεροδεσμίτης"

Με αφορμή το γράμμα του "δευτεροδεσμίτη" φίλου μας, θα ήθελα να διευκρινίσω ότι δεν κατηγόρησα ποτέ το "κερδοσκοπικόν" της υπόθεσης "Windows 95". Το κερδοσκοπικό των "παρελκομένων" κατηγόρησα. Και τούτο διότι, στα δικά μου μάτια, αυτό δεν είναι κερδοσκοπία, είναι εκμετάλλευση. Προκειμένου να εγκαταστήσει κάποιος τα Windows 95, θα πρέπει να αλλάξει σχεδόν τα πάντα στον υπολογιστή του. Μόνο το floppy drive παραμένει το ίδιο, και αυτό μόνο αν είναι 3.5".

Δεν αμφιβάλλω ότι τα Windows 95 προσέλκυσαν πολλούς στον κόσμο των υπολογιστών. Ομως φαίνεται ότι, στη βιασύνη της, η Microsoft ξέχασε τους "computer-άδες". Ολα για το χρήστη και τίποτε για τον άμοιρο φανατικό.

Ας αφήσουμε κατά μέρος τη φιλικότητα, αυτό είναι κάτι που εξαρτάται από την ιδιοσυγκρασία του καθενός... ■

DEAD OR ALIVE!

Ε, όχι κι έτσι, βρε παιδιά!
Ο σκοπός δεν αγιάζει τα μέσα!

Η πρόσφατη ανακοίνωση της BSA ομολογώ ότι με γύρισε πίσω, σε άλλες εποχές. Θυμάμαι τότε που έψαχνα για χρυσάφι στο Κλόνταϊκ, καβάλα στην αγαπημένη μου Ντόλι (όχι, δεν με λένε Λούκι Λουκ), με την καραμπίνα στο ένα χέρι και το επτάσφαιρο (ειδική παραγγελία) στο άλλο, τους τοίχους στα παραπήγματα που είχαν στήσει οι χρυσοθήρες γεμάτους από αφίσες με την ένδειξη "WANTED DEAD OR ALIVE".

Κάτω από τον τίτλο αυτό υπήρχε ένα δελεαστικό ποσό (σε δολάρια πάντα, σκληρό νόμισμα) αλλά και το όνομα του καταζητούμενου κακούργου.

Στη συνέχεια, το μυαλό μου πέταξε σε πιο πρόσφατες εποχές, τότε που οι δωσίλογοι (τα "καρφιά", δηλαδή) αποτέλεσαν την ντροπή της Ελλάδας και γνώρισαν την κατακραυγή των επερχόμενων γενεών.

Πιστεύω να καταλάβατε για ποια ακριβώς ανακοίνωση ή, μάλλον, διαφημιστική καταχώριση μιλάμε. Για όσους δεν κατάλαβαν ακόμα, εννοώ εκείνη τη διαφήμιση σε πολλές κυριακάτικες εφημερίδες, με την οποία η BSA θα προσφέρει μέχρι και 1.000.000 δρχ. σε όσους καταδείξουν αυτούς που χρησιμοποιούν πειρατικό software. Δεν λέω, ο σκοπός είναι σωστός. Η μέθοδος πραγματοποίησης του σκοπού αυτού είναι λανθασμένη.

Ως λαός αυτό το "λάθος" το έχουμε επαναλάβει στο παρελθόν και φαίνεται ότι δεν διδαχθήκαμε από τα σφάλματά μας. Το πάθημα δεν μας έγινε μάθημα. Οχι, δεν μιλώ για 50 χρόνια πίσω, μιλώ για 2.000 χρόνια πίσω. Δεν μιλώ για τους δωσίλογους, μιλώ για τους "συκοφάντες". Αλήθεια, ξέρετε πώς λένε ότι δημιουργήθηκε η έννοια "συκοφάντης"; Κάποια εποχή,



λοιπόν, οι Αθηναίοι είχαν απαγορεύσει την εισαγωγή σύκων από κάποια πόλη με την οποία βρίσκονταν "στα μαχαίρια" (νομίζω ότι ήταν η Σπάρτη, αλλά δεν είμαι σίγουρος) και προσέφεραν αδρή αμοιβή σε όποιον καταδείκνυε "πολίτες Αθηναίους" που έφερναν σύκα από την πόλη αυτή. Το τι πανικός προκλήθηκε δεν περιγράφεται. Ο καθένας στην Αθήνα κατηγορούσε όποιον είχε άχτι, είτε ήταν ένοχος είτε όχι. Μέσα σε λίγο καιρό, όλη η Αθήνα ήταν στα δικαστήρια. Ετσι - λένε - η λέξη "συκοφάντης" (αυτός που φανερώνει τα σύκα) έγινε συνώνυμη της "ψεύτης". (Αυτή είναι η εκδοχή που έχω ακούσει εγώ. Αν ξέρετε κάποια άλλη, να με ενημερώσετε, please.)

Γι' αυτό σας λέω, κύριοι της BSA, δεν υπάρχουν άλλοι τρόποι; Τόσο απελπισμένοι είστε πια; Στην περίπτωση αυτή, αφού δεν μπορείτε να σκεφθείτε κάτι άλλο, αναθέστε τη δουλειά σε κάποιους περισσότερο εξειδικευμένους στην αντιμετώπιση του εγκλήματος, την Αστυνομία και το Υπουργείο Δικαιοσύνης. Εστιάστε τις προσπάθειές σας στην πίεση για τη δημιουργία τμήματος που θα ασχολείται μόνο με αυτόν το σκοπό. Το Υπουργείο Δικαιοσύνης έχει τις γνώσεις αλλά και τη δικαιοδοσία να πράξει αυτά που εσείς δυσκολεύεσθε ή δεν μπορείτε να πράξετε. Φιλική συμβουλή...

ΧΩΡΙΣ ΤΟΝ ΞΕΝΟΔΟΧΟ



Από αυτόν το μήνα, το ύφος και το πρόσωπο της στήλης αλλάζουν. Αν είναι προς το καλύτερο ή όχι, αυτό θα μας το πείτε εσείς. Για αρχή επιλέξαμε δύο εξαιρετικά "καίρια" θέματα, τα οποία ενδιαφέρουν όλους μας.

του David Meftah

Στις μέρες μας κανείς δεν επιτρέπει στον ξενοδόχο... να κάνει λογαριασμούς ερήμην του. Συνήθως προτού απολαύσουμε τις υπηρεσίες ενός ξενοδοχείου έχουμε ήδη ενημερωθεί για το ακριβές κόστος τους είτε από κάποιο διαφημιστικό έντυπο είτε από το ίδιο το προσωπικό του ξενοδοχείου.

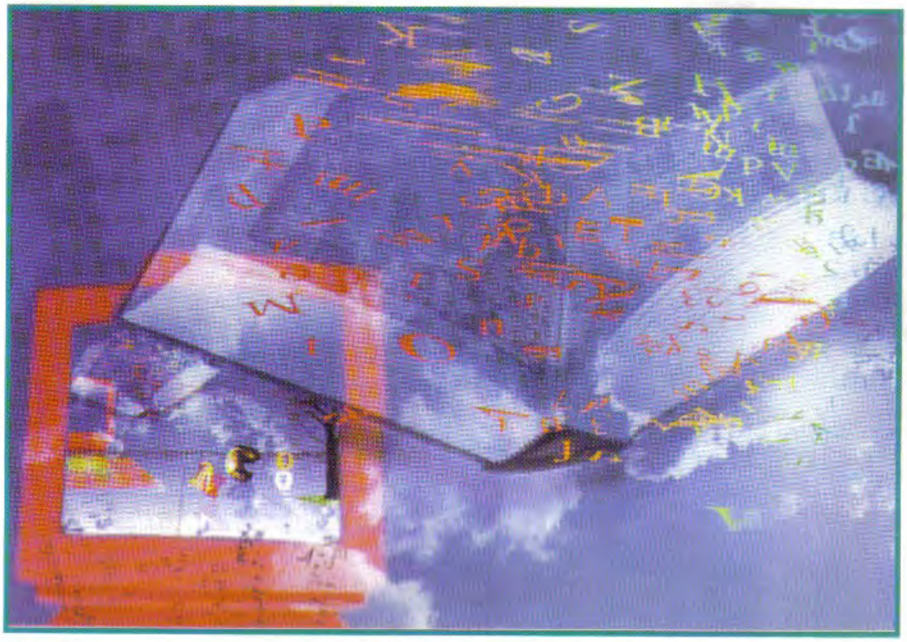
Στο χώρο της Πληροφορικής όμως η παροιμία έχει δυστυχώς ακόμα εφαρμογή. Ολοι μας πριν από κάποια μικρή ή μεγάλη αγορά περιφερειακών, ειδών αναβάθμισης, υπολογιστών κ.λπ. "τρώμε" ώρες μπροστά στις σελίδες κάποιων περιοδικών με μοναδικό σκοπό την έντυπη έρευνα αγοράς που αφορά σε αυτά τα προϊόντα. Εχει όμως νόημα αυτή η έρευνα; Αποκτάμε πραγματική εικόνα της αγοράς; Ισχύουν οι τιμές που αναγράφονται στις διαφημιστικές καταχωρίσεις των περιοδικών;

Πολλές φορές κάποιοι προσπαθούν μέσω της διαφήμισης να μας παραπλανήσουν. Πάμφθηνα μηχανήματα τα οποία όμως δεν διαθέτουν, λόγου χάρη, οθόνη, σκληρό δίσκο ή ακόμα και cache memory. Βέβαια, ο καταστηματάρχης είναι "ειλικρινής". Δεν αναφέρει την ύπαρξη σκληρού δίσκου ή οθόνης, απλώς ότι το μηχάνημά του κοστίζει ΜΟΝΟ 150.000 (ή και λιγότερο) και τελικά κάποιος που δεν έχει ιδιαίτερες γνώσεις ανακαλύπτει πως κάποια απαραίτητα για τη λειτουργία του υπολογιστή εξαρτήματα δεν συμπεριλαμβάνονται στην τιμή. Τις περισσότερες φορές διαφημίζονται υπολογιστές χωρίς να αναφέρονται οι μάρκες των εξαρτημάτων που αποτελούν τον υπολογιστή (συνήθως λόγω αμφίβολης ποιότητας ή απαρχαιωμένου υλικού που βρίσκεται σε stock), με αποτέλεσμα η τιμή τους να φαντάζει μικρότερη από αυτήν κάποιου αντίστοιχου μηχανήματος το οποίο όμως αποτελείται από επώνυμα, αξιόπιστα και τελευταίας τεχνολογίας εξαρτήματα όπως σκληροί δίσκοι, motherboards, κάρτες οθόνης κ.λπ. Προσωπικά είχα την εμπειρία να δω υπολογιστή κάποιου φίλου να "σέρνεται" λόγω έλλειψης cache και σε επικοινωνία μας με το κατάστημα αγοράς να παίρνουμε την απάντηση: "Δεν μας ζητήσατε να τοποθετήσουμε cache..." και στη συνέχεια "...αν το ανοίξατε χάσατε την εγγύηση" (!!!)

Αλλο σύνηθες φαινόμενο είναι ο ισχυρισμός των πωλητών πως οι τιμές οι οποίες αναγράφονται στη διαφήμιση του τάδε περιοδικού είναι λανθασμένες και υπεύθυνος για όλα είναι ο δαίμων του τυπογραφείου, αλλά περιέργως, πάντοτε, η κανονική τιμή είναι μεγαλύτερη από αυτήν της καταχώρισης. Εικονικές ελλείψεις προϊόντων στην αγορά, νέες παραλαβές, "ξεπούλημα" του διαφημιζόμενου σε προσφορά προϊόντος ακόμα και την ίδια ημέρα με την κυκλοφορία του συγκεκριμένου περιοδικού (το προϊόν έγινε ανάρπαστο!) είναι μερικές από τις δικαιολογίες που χρησιμοποιούνται για να περάσουν απαρατήρητες οι πλασματικές προσφορές που αναγράφονται στη διαφήμιση.

Στα εξειδικευμένα περιοδικά Πληροφορικής και θεμάτων που αφορούν στους υπολογιστές μπορεί κάποιος να βρει πληθώρα

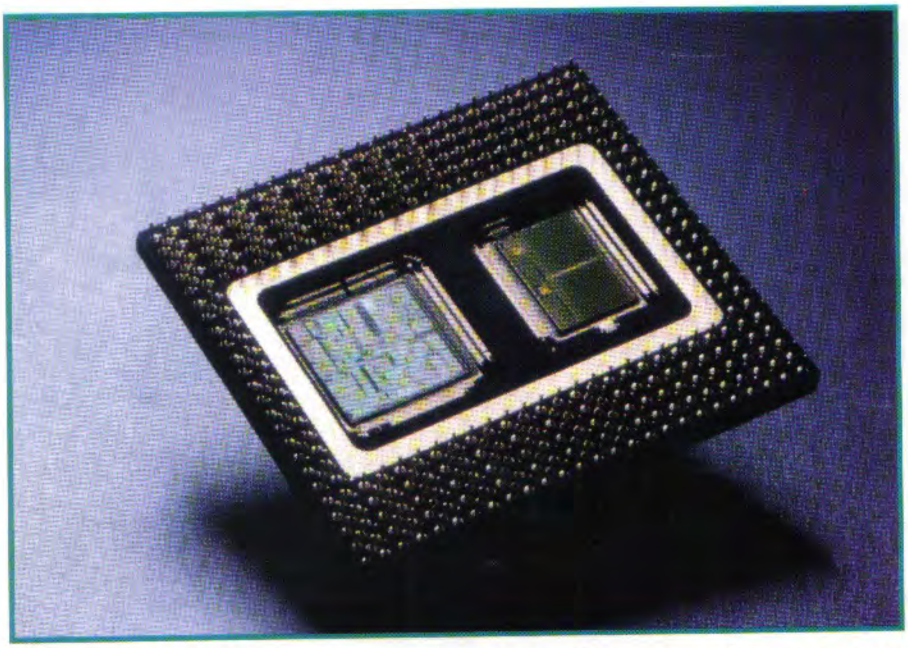
συγκριτικών τεστ περιφερειακών και υπολογιστών. Οσον αφορά στα περιφερειακά τα πράγματα είναι αρκετά ξεκάθαρα και τις περισσότερες φορές οι τιμές τους στην αγορά είναι μικρότερες από αυτές που γράφονται στα τεστ, αφού τα περιοδικά αναφέρουν τη μέγιστη προτεινόμενη λιανική τιμή. Τι γίνεται όμως όταν αποφασίσουμε να αποκτήσουμε έναν υπολογιστή με σύνθεση όμοια με αυτήν που παρουσιάζεται σε κάποιο συγκριτικό; Μηχανήματα-φαντάσματα συναρμολογούνται μόνο για την περίσταση και είναι αδύνατο να αποκτηθούν με την τιμή που έδωσε ο κατασκευαστής στο περιοδικό. Μηχανήματα που στήνονται μόνο και μόνο για να πετύχουν κάποια διάκριση (μέγιστη απόδοση, απόδοση προς τιμή, καλύτερη αγορά). Μηχανήματα με πολύ καλές τιμές και άριστη ποιότητα υλικών που δελεάζουν τον καθένα. Και στο τέλος η απογοήτευση. Και πάλι το απολογητικό εκείνο βλέμμα του πωλητή και δικαιολογίες του τύπου "ελλείψεις στην αγορά", "συνάλλαγμα", "νέες τιμές" κ.λπ. Το συμπέρασμα; Αλλος ένας τρόπος να διαφημιστεί η εταιρία κατασκευής και να προσελκύσει πελάτες.



Η προβολή των προϊόντων και των καταστημάτων που τα διαθέτουν μέσα από τις σελίδες των περιοδικών είναι θεμιτή. Τη χρειαζόμαστε και την επιζητούμε. Αλλωστε είναι και ο μοναδικός τρόπος να ενημερωθούμε άμεσα για τα νέα προϊόντα που κυκλοφορούν και ποια καταστήματα τα αντιπροσωπεύουν. Εμείς όμως (οι χρήστες) δεν είμαστε παθητικοί δέκτες. Στη χώρα μας η έννοια πελάτης είναι παρεξηγημένη. Ομως οι υπεύθυνοι των καταστημάτων θα πρέπει να γνωρίζουν ότι δεν απευθύνονται σε "απλούς" πελάτες. Απευθύνονται σε άτομα που ασχολούνται ή θα ήθελαν να ασχοληθούν εντατικά και επισταμένα με το αντικείμενο. Η προχειρότητα εδώ δεν έχει καμία θέση. Σημειωτέον ότι το φαινόμενο των "λάθος" καταχωρίσεων αφορά σε μια μικρή μειοψηφία των καταστημάτων. Επειδή όμως ελλοχεύει ο κίνδυνος "μαζί με τα ξερά να καούν και τα χλωρά" δεν πρέπει μερικά μεμονωμένα φαινόμενα να οδηγήσουν σε εσφαλμένα συμπεράσματα και σε γενικεύσεις της μορφής "όλες οι καταχωρίσεις είναι ανακριβείς" ή "οι περισσότερες διαφημίσεις δεν ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα". Υπάρχουν στον αντίποδα αυτής της κατάστασης και οι σοβαροί επιχειρηματίες που ξέρουν καλά ότι το ευκαιριακό κέρδος δεν θα εδραιώσει τη θέση τους στην αγορά.

Παρ' όλα αυτά υπάρχουν κάποιες ενέργειες στις οποίες μπορούμε να προχωρήσουμε για να αποφύγουμε δυσάρεστες εκπλήξεις. Κάποιος που ξέρει περισσότερα από εμάς σίγουρα μπορεί να μας βοηθήσει. Μπορούμε να ζητήσουμε τη γνώμη του σχετικά με την αγορά που προτιθέμεθα να κάνουμε. Δίνοντάς του κάποιες απλές πληροφορίες όπως το ποσό



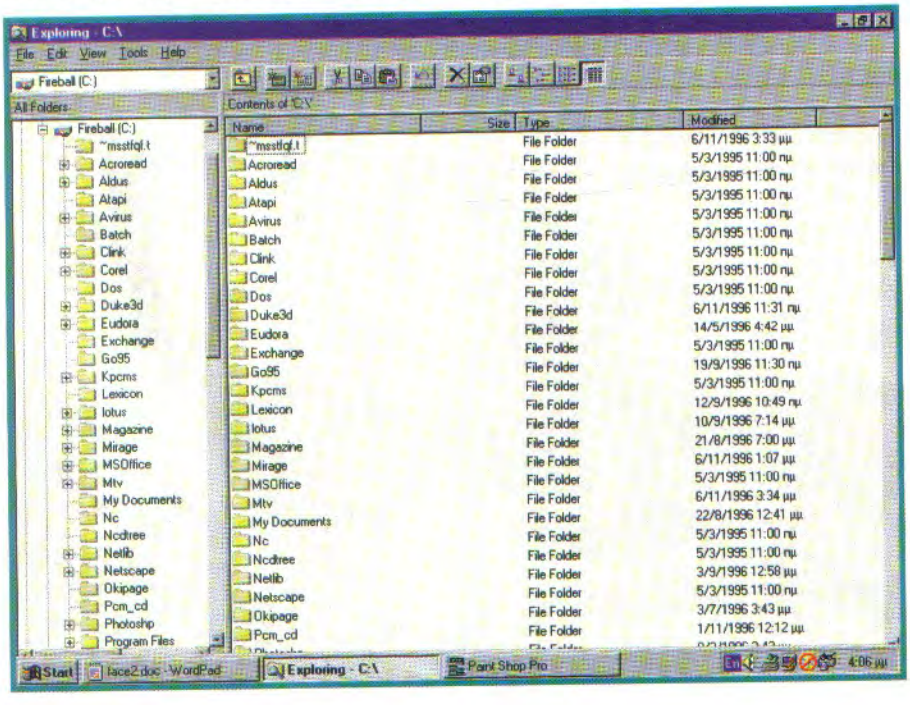


που θέλουμε να διαθέσουμε ή το σκοπό της αγοράς μας, θα μπορέσει να μας δώσει κατάλληλες συμβουλές ώστε να κάνουμε με τη σειρά μας την καλύτερη επιλογή. Αν υπάρχει η δυνατότητα, θα είναι πολύ καλύτερο να επισκεφθούμε μαζί κάποιο κατάστημα και να τον αφήσουμε να αναλάβει αυτός τη διαδικασία της αγοράς του προϊόντος που μας ενδιαφέρει. Οταν συμβουλευόμαστε τις διαφημίσεις κάποιου περιοδικού, να προτιμάμε τις καταχωρίσεις στις οποίες η σύνθεση του υπολογιστή αναφέρεται με λεπτομερή κατάλογο των διάφορων τμημάτων του (μάρκα και μοντέλο). Για παράδειγμα, η διαφήμιση ενός υπολογιστή με σκληρό δίσκο 1,2 GB τάδε μάρκας και τάδε μοντέλου είναι πιο κατατοπιστική από κάποια άλλη που αναφέρει απλώς τη χωρητικότητα που δίσκου.

Πρέπει να ελέγχουμε αν οι τιμές αφορούν σε ολοκληρωμένα συστήματα γιατί, όπως προαναφέραμε, διαφημίζονται και συστήματα με βασικές ελλείψεις. Οταν συγκρίνουμε τις τιμές των καταστημάτων, καλό είναι οι συγκρίσεις μας να αφορούν σε συσκευές του ίδιου κατασκευαστή και του ίδιου μοντέλου. Για παράδειγμα, εκτυπωτές laser κατασκευάζονται από αρκετές εταιρίες, με διαφορές τόσο στην ποιότητα κατασκευής όσο και στις δυνατότητες. Αυτές οι διαφορές επηρεάζουν σίγουρα και τις τιμές πώλησης. Καλό είναι κατά την επίσκεψή μας σε κάποιο κατάστημα να μη ζητάμε αόριστα το προϊόν που μας ενδιαφέρει. Οταν, παραδείγματος χάρη, ζητάμε απλώς ένα CD-ROM DRIVE 8X δίνουμε αυτόματα στον πωλητή τη δυνατότητα να επιλέξει αυτός αντί για εμάς, σύμφωνα με τα δικά του κριτήρια, ενώ αν αναφέρουμε τη μάρκα και το μοντέλο του CD-ROM γινόμαστε πιο σαφείς. Ο πωλητής ίσως μας προτείνει κάποια άλλη λύση, την οποία εμείς θα αποφασίσουμε αν θα αποδεχθούμε ή όχι.

Οταν παραδίδουμε το σύστημά μας σε κάποιο κατάστημα για αναβάθμιση, φυσικό είναι να γίνονται αλλαγές και προσθήκες στη σύνθεσή του. Πρέπει να ζητάμε να μας παραδοθούν τα εγχειρίδια λειτουργίας, οι δισκέτες με τους κατάλληλους οδηγούς (drivers), καθώς και το απαραίτητο λογισμικό, διότι είναι απαραίτητα βοηθήματα σε πιθανά μελλοντικά προβλήματα. Εχοντας τα εγχειρίδια και τις δισκέτες στα χέρια μας γλιτώνουμε χρόνο και χρήμα, αφού αποφεύγουμε πιθανές επισκέψεις στο κατάστημα που ανέλαβε την τοποθέτηση των νέων εξαρτημάτων.

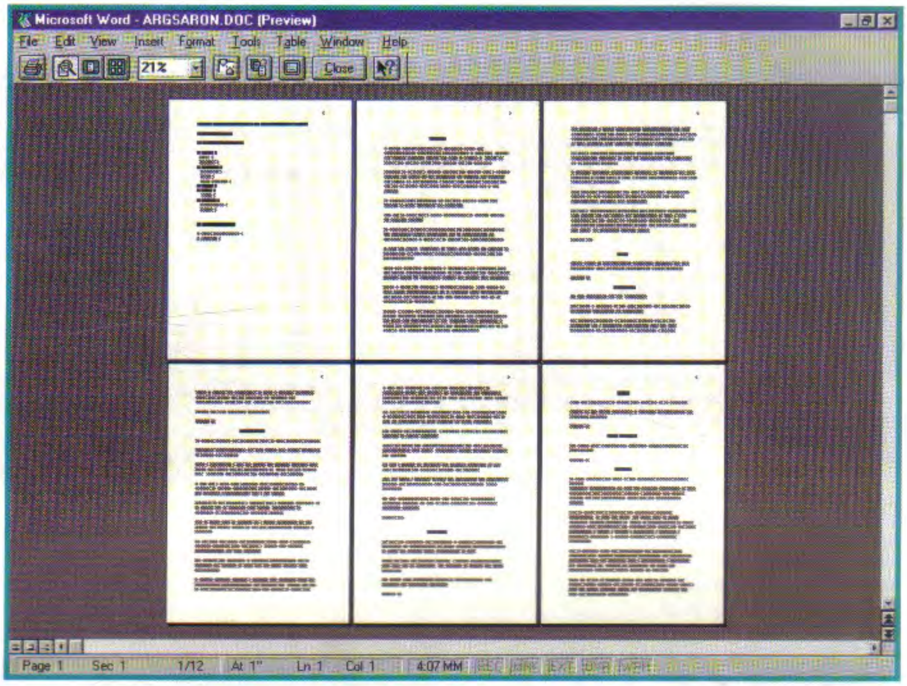
Εχοντας κατά νου αυτές τις απλές συμβουλές, όταν κάνουμε μια έρευνα αγοράς μέσω των διαφημίσεων που βρίσκουμε στα περιοδικά ή όταν θα επισκεφθούμε τα καταστήματα για τις αγορές μας, κάνουμε τους λογαριασμούς μας εμείς και όχι ο ξενοδόχος...



BROWSER Ή ΦΥΛΛΟΜΕΤΡΗΤΗΣ!

Στην προσπάθεια εξελληνισμού ή μη των όρων της Πληροφορικής έχουν γίνει αρκετές αναφορές τα τελευταία χρόνια. Οι υποστηρικτές και των δύο απόψεων εμμένουν στις θέσεις τους και έχουν σίγουρα αρκετά επιχειρήματα ώστε να θέλουν να τις εδραιώσουν. Αφορμή για να ασχοληθώ με το θέμα μού έδωσε η απορία που εξέφρασε αρ-

χάριος χρήστης, όταν ύστερα από απεγνωσμένες προσπάθειες δύο ημερών δεν κατάφερε να βρει πού ήταν κρυμμένος ο "φυλλομετρητής" του εφοδιασμένου με Windows 95 και σύνδεση στο Internet υπολογιστή του. Ομολογώ "πιάστηκα αδιάβαστος" και απλώς ρώτησα πού έχει ακούσει αυτήν τη λέξη. Μου απάντησε πολύ απλά πως η πρώτη του "επαφή" μαζί της έγινε όταν τη διάβασε σε ένα περιοδικό μερικές μέρες πριν. Αρχισα να ανησυχώ. Υπήρχε κάτι καινούριο στο τομέα της Πληροφορικής το οποίο εγώ δεν γνώριζα. Υπήρχε κάτι το οποίο μου είχε ξεφύγει. Βέβαια, υπάρχουν χιλιάδες άλλα πράγματα στον τομέα της Πληροφορικής που δεν γνωρίζω αλλά δεν ανησυχώ. Σιγά-σιγά θα τα μάθω! Ομως να με ρωτάει ένας αρχάριος και να μην μπορώ να του απαντήσω; Ανεπίτρεπτο! Αδύνατο! Με έπιασε πανικός! Του ζήτησα αμέσως να μου διαβάσει το συγκεκριμένο κείμενο και "ω του θαύματος!" όλα μπήκαν στη θέση τους όταν από τα συμφραζόμενα άρχισα να καταλαβαίνω πως ο φυλλομετρητής δεν ήταν τίποτε άλλο από τον γνωστό σε όλους μας Browser. Οι υπολογιστές στη σημερινή τους μορφή είναι καλώς ή κακώς δημιούργημα μη ελληνόφωνων λαών. Λογικό λοιπόν είναι και η χρησιμοποιούμενη ορολογία να μην είναι ελληνική. Στα αγγλικά ή τα γαλλικά η ορολογία της ιατρικής, της αστρονομίας ή άλλων επιστημών έχει εκατοντάδες ελληνικές λέξεις. Αυτές οι λέξεις έχουν δημιουργηθεί από Ελληνες όταν αυτοί πρώτοι ερευνούσαν, ανακάλυπταν και μελετούσαν αυτές τις επιστήμες. Ετσι, σήμερα στην ορολογία της Πληροφορικής πρέπει να χρησιμοποιούνται οι λέξεις που δημιούργησαν οι άνθρωποι στων οποίων τις έρευνες οφείλει η Πληροφορική την ύπαρξη και την εξέλιξή της. Παρ' όλα αυτά, πολλοί είναι οι όροι που αποδίδονται με τις αντίστοιχες ελληνικές λέξεις όπως "εκτυπωτής" αντί του printer, σαρωτής αντί του scanner κ.λπ. Οι βεβιασμένα εξελληνισμένες λέξεις δεν έχουν ευχάριστο άκουσμα και οι χρήστες, όσα έντυπα και αν τις προβάλλουν, δεν πρόκειται να τις υιοθετήσουν. Είναι αδύνατον να δεχτώ τη "ράβδο εργασίας" (taskbar), τον "στηλογνώμονα" (cursor) ή την "προεπισκόπηση εκτύπωσης" (preview) που, στο κάτω-κάτω, το ίδιο το WORD 7 τη στιγμή που γράφονται αυτές οι αράδες τις έχει υπογραμμίσει με κόκκινο.



Δεν φερόμαστε κατά της ελληνικής γλώσσας ούτε ανθελληνικές τάσεις έχουμε και όλοι θα θέλαμε η γλώσσα μας να πάρει τη θέση που της αξίζει. Μην ξεχνάμε άλλωστε πως για μία μόλις ψήφο η ελληνική γλώσσα δεν είναι η διεθνής γλώσσα της υφηλίου. Απλώς πιστεύουμε πως δεν πρέπει να φθάνουμε σε υπερβολές με το να προσπαθούμε να αποδώσουμε στα ελληνικά όλους τους όρους της Πληροφορικής. Το σίγουρο είναι ότι, ανεξαρτήτως του "στρατοπέδου" που ανήκουμε, είμαστε όλοι λάτρες της Πληροφορικής και της τεχνολογίας είτε χρησιμοποιεί ελληνικούς είτε αγγλικούς όρους.

Οσο για το "φυλλομετρητή" (browser) το Word συνεχίζει να τον έχει υπογραμμισμένο με αυτήν την τόσο προσβλητική κόκκινη γραμμή... ■



DUKE NUKEM 3D VS QUAKE





Του Γιάννη Πατρίκου
master@compulink.gr



Την εποχή που παρουσιάστηκε το DOOM, όλα τα παιχνίδια shoot'em up ήταν επίπεδα. Ετσι, ήταν φυσικό να δημιουργηθεί μία σχολή με φανατικούς οπαδούς και υποστηρικτές του. Την εποχή όμως που παρουσιάστηκε το Quake, ο απόγονος και διάδοχος του DOOM, η κίνηση στις τρεις διαστάσεις είχε γίνει πια κοινός τόπος, με κυριότερο εκπρόσωπό της το Duke Nukem 3D. Και τώρα τι; Duke ή Quake;



Χαρακτηριστικό περιβάλλον του Quake. Σε υποβάλλει με την πρώτη ματιά (και από την πρώτη πίστα!).

Τα διλήμματα ήταν ανέκαθεν πηγή άγχους και προβληματισμού, αλλά ταυτόχρονα πηγή ζωής και δημιουργίας. Δυστυχώς ή ευτυχώς, ο κόσμος της Πληροφορικής είναι γεμάτος από αυτά, με κυριότερο το κλασικό πια "PC ή Macintosh".

Αλλα διλήμματα που συναντάμε συχνά είναι τα: original ή compatible, Microsoft ή non-Microsoft, οκταπλής ή εξαπλής (CD-ROM), 16άμπιτη ή 32άμπιτη (κάρτα ήχου), 16 ή 32 (Mbytes μνήμης), to be or not to be και κιθαρίστας ή ντράμερ. Από τότε, όμως, που κυκλοφόρησε το Quake (με το Duke Nukem 3D να προηγείται για μόλις λίγους μήνες στην αγορά), το κυρίαρχο δίλημμα στο χώρο των gamers είναι ένα: Duke Nukem 3D ή Quake; Ιδού η απορία.

Αναγνώστες του "PC Master", φίλοι και κολλητοί, ακόμα και οι διαβάτες στη Στουρνάρη με τραβούσαν από το ρούχο στα καλά του καθουμένου και ρωτούσαν με αγωνία: "Ποιο από τα δύο είναι το καλύτερο;". Ε, δε μπόρεσα να αντέξω πια, ενέδωσα. Το άρθρο αυτό ελπίζω να διασκεδάσει, αν όχι τα διλήμματά σας, τουλάχιστον τα άγχη σας.

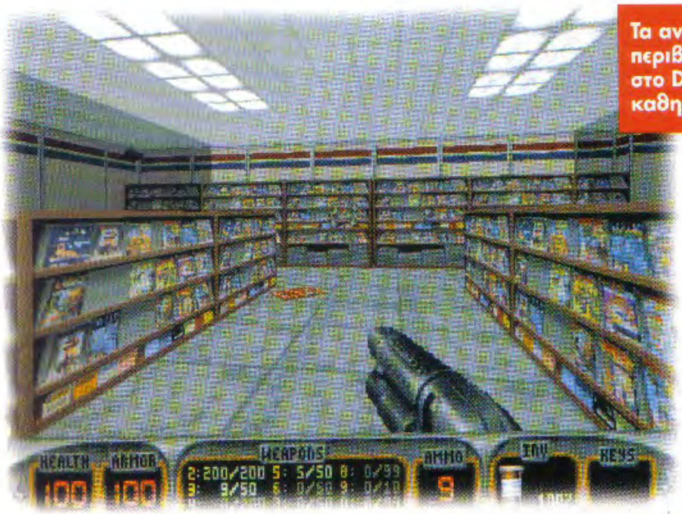
Πρώτα απ' όλα, να διευκρινίσω ορισμένα σημεία για τον συντάκτη του άρθρου (εμένα, δηλαδή...), στα οποία ίσως σας δημιουργηθούν απορίες αν είστε παλιός αναγνώστης του "PC Master" και γνωρίζετε την αγάπη και το πάθος μου για τα παιχνίδια adventure - και όχι τόσο για τα shoot'em up. Τα "Doom clones" είναι τα μόνα παιχνίδια action που παίζω συνεχώς. Ξεκίνησα με το Wolfenstein 3D (τον πρώτο διδάξαντα) και συνέχισα με το Doom (όλες σχεδόν τις εκδόσεις), το οποίο έχω τελειώσει αρκετές φορές, πασχίζοντας να βρω όλα τα κρυφά δωμάτια (ο adventurer μέσα μου). Ξενύχτησα (και συνεχίζω να ξενυχτάω) μπροστά στο monitor για χάρη τους και δεν το κρύβω πως το



Στο Duke Nukem 3D το περιβάλλον είναι σαφώς φωτεινότερο από αυτό του Quake.



ΑΦΙΕΡΩΜΑ



Τα αντικείμενα που περιβάλλουν τον παίκτη στο Duke είναι απλά και καθημερινά.

Doom είναι υπεύθυνο για πολλούς από τους πιο τρομακτικούς μου εφιάλτες. Δέχθηκα με μεγάλη χαρά το Duke Nukem 3D (το οποίο, σημειωτέον, έπαιζα από την εποχή του Duke Nukum) καθώς και το Quake, ενώ προσπέρασα μάλλον αδιάφορα κάποια Doom clones όπου χρειαζόταν να χειρίζομαι αυτοκίνητα, διαστημόπλοια, άρματα μάχης, ροζ ελεφαντάκια και άλλα τέτοια φαιδρά.



Αν σας πεταγόταν αίφνης το τερατάκι αυτό, θα τρομάζατε, δεν θα τρομάζατε;

Επίσης, θα πρέπει να ξεκαθαρίσω εξ αρχής μία σημαντική λεπτομέρεια: Δεν πρόκειται να σας πω "αγοράστε αυτό" ή "μην αγοράσετε εκείνο". Κάτι τέτοιο θα ήταν "κρίμα κι άδικο", καθώς και τα δύο είναι ε-κ-π-λ-η-κ-τ-ι-κ-ά!

Και τα δύο παιχνίδια διαθέτουν το αξιοθαύμαστο χάρισμα να σε μεταφέρουν μέσα στους κόσμους που έχουν δημιουργήσει και το καταφέρνουν σε τέτοιο βαθμό, ώστε συχνά πετάγεσαι από την καρέκλα σου τρομαγμένος, επηρεασμένος από την επίθεση ενός δύσμορφου τέρατος σε συνδυασμό με την επιβλητική μουσική και τα ηχητικά εφέ. Πολλές φορές έχω πιάσει τον εαυτό μου να κρυφοκοιτά στο monitor πίσω από τις υποτιθέμενες γωνίες του περιβάλλοντος των παιχνιδιών (δεν έβαζα τον ήρωα να κρυφοκοιτά, ΕΓΩ κρυφοκοίταζα με τη μύτη κολλημένη σχεδόν στο monitor...) για να δω αν υπάρχει κάποιο μοβόρικο θηρίο από την άλλη μεριά, λες και δεν έπαιζα παιχνίδι, αλλά "παιζόταν" πράγματι η ζωή μου.



Εκτός από χρήμα, στις χορεύτριες μπορείτε να προσφέρετε και "μολύβι"!

ΔΡΑΣΗ ΚΑΙ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Ο,τι και να λέμε, τα παιχνίδια αυτά είναι "πώρωση". Δεν είναι παιχνίδια που παίζεις αραγμένος στην ανατομική καρέκλα του γραφείου σου με τη φραπεδιά στο ένα χέρι και το χειριστήριο στο άλλο. Ωστόσο, η δράση τους και, κυρίως, το ύφος τους διαφέρουν σημαντικά. Το Quake είναι ένα βελτιωμένο (εξαιρετικά) DOOM, με νέα όπλα, νέα γραφικά, νέες δυνατότητες κίνησης και πιο "ρεαλιστικές" αντιδράσεις. Συνεχίζει όμως να στηρίζεται στην αλλόκοτη και εξωπραγματική ατμόσφαιρα του Doom για να "κολλήσει" τον παίκτη στον υπολογιστή για αρκετές ώρες. Αντίθετα, το Duke Nukem 3D είναι πιο "προσγειωμένο", πιο "γήινο". Το περιβάλλον του είναι κατά κανόνα "πραγματικό": ρεαλιστικά κτίρια, αίθουσες κινηματογραφικής προβολής, μπαράκια, αίθουσες διασκέδασης, τουαλέτες, υπόνομοι, πράγματα δηλαδή που υπάρχουν ή θα μπορούσαν να υπάρξουν (διαστημικό σταθμό δεν έχουμε κάνει ακόμα αλλά, αν φτιάχναμε, κάπως έτσι θα ήταν).

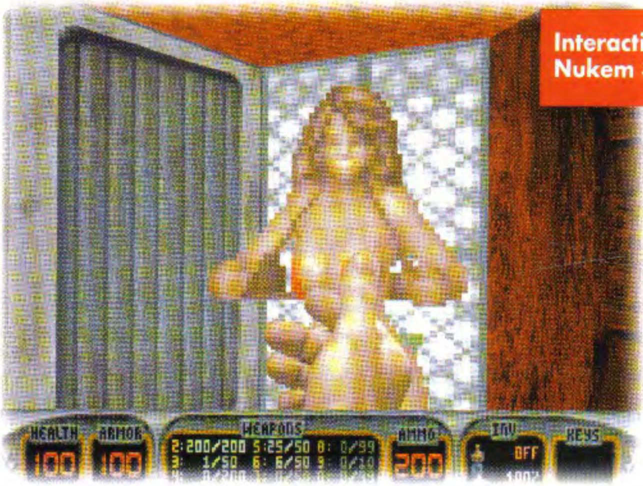
Η δράση και το ύφος είναι οι σημαντικότεροι παράγοντες διαφοροποίησης των δύο παιχνιδιών. Το Quake είναι πιο τρομακτικό και πιο "σοβαρό" (με την έννοια ότι έχει πάρει "στα σοβαρά" το ρόλο του και προσπαθεί να σας φοβίσει σε κάθε ευκαιρία και με κάθε μέσο). Για τον... εκφοβισμό σας έχει επιστρατευθεί όλη η φαντασία των δημιουργών του παιχνιδιού. Τέρατα που σας επιτίθενται με βρυχηθμούς και απόκοσμες κραυγές μόλις ανοίξετε μία πόρτα είναι συχνό φαινόμενο στο Quake. Επίσης, τα "μουγκρητά" των εχθρών που περιμένουν να σας κατασπαράξουν ακούγονται ακόμα και μέσα από τοίχους, με αποτέλεσμα εσείς να γυρνάτε "πανικόβλητος" γύρω από τον εαυτό σας για να δείτε από πού θα σας έρθει. Σαν να μην έφταναν όλα αυτά, στο Quake (αντίθετα με το Doom) ο κίνδυνος παραμονεύει όχι μόνον από δεξιά ή αριστερά, αλλά και από πάνω και κάτω. Ετσι, ενώ τριγυρνάτε αμέριμνος σε

μια αίθουσα, πιστεύοντας ότι έχετε εξολοθρεύσει όλους τους ταραξίες που τόλμησαν να σας προκαλέσουν, ένας εξ αυτών (ο οποίος χαίρει άκρας υγείας καθώς βρισκόταν στο πατάρι) σας "την φέρνει" μουλωχτά και πλαγίως αφήνοντάς σας μισοπεθαμένο με την απορία χαραγμένη στο πρόσωπό σας. Περιττό να σημειώσουμε ότι, μετά απ' αυτό, ο χρήστης δεν βρίσκεται σε καλύτερη κατάσταση από τον ήρωα (νερόόό!).



Οι πόρτες που διαβαίνει ο παίκτης στο Quake είναι εξίσου τρομακτικές με το περιβάλλον.

Από την άλλη μεριά, το Duke Nukem 3D είναι πιο "ελαφρύ". Είναι φανερό ότι ο στόχος των δημιουργών του είναι περισσότερο να διασκεδάσουν και λιγότερο να τρομάξουν τον παίκτη. Ετσι, ο ίδιος ο χαρακτήρας είναι "χαβαλές". Μιλά, σχολιάζει, αυτοθαυμάζεται, χρησιμοποιεί την τουαλέτα, ενοχλεί τις χορεύτριες στα μπαρ, τραγουδά (φάλτσα!)



Interactivity στο Duke Nukem 3D. Shake it babe!

και, γενικά, η όλη του συμπεριφορά δημιουργεί μία ευχάριστη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι. Για την επίτευξη αυτής της ατμόσφαιρας δίνουν τη συνδρομή τους και άλλα στοιχεία του παιχνιδιού όπως τα χνάρια που αφήνει στο διάβα του ο ήρωας (ματωμένα αν περάσει επάνω από κάποιο πτώμα, λασπωμένα κ.λπ.), οι αφίσες στους τοίχους αλλά, περισσότερο απ' όλα, τα ίδια τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας (στη registered version, έτσι;). Υπάρχουν περιπτώσεις που χρησιμοποιείτε το shrink gun ή το όπλο που παγώνει (κυριολεκτικά) τον αντίπαλο, μόνο και μόνο για να τον λιώσετε με την μπότα σας στην πρώτη περίπτωση ή να τον διαλύσετε σε μικρά-μικρά παγάκια στη δεύτερη. Ακόμα και οι ενδιάμεσες σκηνές, όταν αποτελειώσετε το τέρας του ενός επεισοδίου και ξεκινά το επόμενο, είναι - το λιγότερο - χιουμοριστικές.



Προσοχή στα zombies του Quake. Αν δεν τα διαμελίσετε, θα σας διαμελίσουν.

INTERACTIVITY

Ενα άλλο σημαντικό σημείο στο οποίο διαφέρουν τα δύο παιχνίδια είναι το λεγόμενο "interactivity". Με απλά λόγια, δηλαδή, το πώς ανταποκρίνεται το περιβάλλον του παιχνιδιού στις ενέργειες του ήρωα. Αν και το Quake στον τομέα αυτό έχει να επιδείξει σημαντικές βελτιώσεις σε σχέση με το Doom, το Duke Nukem 3D "δεν παίζεται". Κάτι που έχει το Quake και λείπει από το Duke Nukem 3D είναι οι εξοστρακισμοί των πυρομαχικών σε τοίχους και πατώματα. Ετσι, μπορείτε να πετύχετε έναν εχθρό που ξέρετε ότι είναι ύπουλα κρυμμένος πίσω από τη γωνία, αν ξέρετε καλό μπιλιάρδο (ή είστε γεροί στη φυσική)! Το επίπεδο interactivity, ωστόσο, του Duke Nukem 3D είναι σαφώς ανώτερο. Ακουμπήστε έναν καθρέφτη και ο Duke θα αυτοθαυμαστεί (Damn! I'm good!). Ακουμπήστε σε μια τουαλέτα και θα ανακουφιστεί (Ahhhh!). Πυροβολήστε τις λάμπες και θα σπάσουν. Πυροβολήστε την τουαλέτα και θα σπάσει αφήνοντας έναν πίδακα νερού. Πυροβολήστε ένα μπουκάλι και θα σπάσει.

Πυροβολήστε μια αφίσα και θα δείτε ότι θα γεμίσει τρύπες. Ακουμπήστε ένα μικρόφωνο (από αυτά που υπάρχουν στα μπαρ) και ο Duke θα αρχίσει να τραγουδά (διαφορετικό τραγούδι σε κάθε τοποθεσία!). Ακουμπήστε μια χορεύτρια και ο Duke θα της δώσει χρήματα (Shake it babe!). Αφήστε να πε-





Ο πρώτος από τους "τρομερούς" του Quake. Αν τον σκοτώσετε με τα όπλα που διαθέτετε, γράψτε μου.

ράσει λίγος χρόνος χωρίς να κάνετε τίποτα και ο Duke θα αρχίσει να αδημονεί (What are you waiting for Christmas?). Αν γίνει "χαλασμός Κυρίου", ο Duke θα το σχολιάσει (Holy S**t!). Και υπάρχουν κι άλλα.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Στον τομέα των γραφικών και τα δύο παιχνίδια τα πηγαίνουν αρκετά καλά. Ωστόσο, και τα δύο, χρειάζονται ένα αρκετά γερό μηχάνημα (Pentium 100MHz και 16MB τουλάχιστον) για να μπορέσουν να αποδώσουν ικανοποιητικά σε υψηλή ανάλυση. Οπως γνωρίζετε, τα γραφικά είναι υπεύθυνα κατά 50% για την ατμόσφαιρα που δημιουργεί το παιχνίδι (ο ήχος και τα εφέ για το άλλο 50%). Ετσι, στην περίπτωση του Quake τα γραφικά είναι πιο σκοτεινά και αλλόκοτα, δημιουργώντας... ανασφάλεια στον παίκτη και μόνο που τα βλέπει. Βέβαια, ύστερα από μερικές (που λέει ο λόγος μερικές) ώρες παιχνιδιού τα συνηθίζεις. Το Duke έχει πιο "φωτεινά" γραφικά, ωστόσο υπάρχουν πίστες όπου τα δωμάτια θυμίζουν έντονα Quake. Εκεί, επειδή δεν είσαι συνηθισμένος σε τέτοια "βάρβαρα" περιβάλλοντα, ε, ψιλοανατριχιάζεις και στην αρχή οπισθοχωρείς με έντονο το αίσθημα της ανησυχίας. Τόσο το Quake όσο και το Duke διαθέτουν πίστες όπου η δράση λαμβάνει χώρα μέσα στο νερό. Η απεικόνιση του υγρού στοιχείου στα δύο παιχνίδια είναι εντελώς διαφορετική, με αυτή του Quake να πλησιάζει περισσότερο την πραγματικότητα. Αν στο Quake έχει γίνει σχεδόν τέλεια δουλειά στο σχεδιασμό των υποβρύχιων σκηνών, στο Duke έχει προσεχθεί περισσότερο η κίνηση του χαρακτήρα μέσα στο νερό. Κατά τη γνώμη μου είναι λάθος να βυθίζεται ο χαρακτήρας μόλις μπαίνει στο νερό και να συνεχίσει να βυθίζεται μέχρι να φθάσει στον πάτο της λίμνης (του ποταμού, της θάλασσας κ.λπ.) όπως συμβαίνει στο Quake. Ολοι ξέρουμε ότι ο άνθρωπος επιπλέει στο νερό εκ φύσεως. Δεν είναι βαρίδι. Ωστόσο, θα πρέπει να εκφράσω μια επιφύλαξη. Πρώτον, δεν είμαι καθόλου σίγουρος ότι αυτό το "πράγμα" στο Quake είναι νερό. Μα, καθόλου σίγουρος. Δεύτερον, δεν έχω ιδέα πόσο μπορεί να ζυγίζει ένας άνθρωπος με όλα αυτά τα όπλα και τα πυρομαχικά επάνω του...



Απεικόνιση του υγρού στοιχείου στο Quake. Παρατηρήστε την παραμόρφωση.

ΤΕΛΙΚΑ ΤΙ;

Οπως καταλαβαίνετε από τα παραπάνω, τελικά τα δύο παιχνίδια έχουν αρκετές διαφορές μεταξύ τους, οι οποίες εστιάζουν κυρίως στο ύφος του παιχνιδιού. Το Quake είναι πράγματι τρομερό, ενώ το Duke πιο ανάλαφρο αλλά, τολμώ να πω, και πιο έξυπνο. Στο Duke Nukem 3D θα "σκάσει λίγο το χειλάκι σας", αλλά στο Quake ξεχάστε το. Και τα δύο παιχνίδια θα προσφέρουν στον κατάλληλο παίκτη ατέλειωτες ώρες "διασκέδασης", καθένα με το δικό του τρόπο. Ο,τι κι αν κάνετε πάντως, μην παίξετε το Quake τη νύχτα με τα φώτα σβηστά... ■



Απεικόνιση του νερού στο Duke Nukem 3D. Το περιβάλλον απλώς γίνεται μπλε.

DUAL LCD-PC
Επιτραπέζιος υπολογιστής με φιλοσοφία φορητού!



Οι κατασκευαστές υπολογιστικών συστημάτων τον τελευταίο καιρό έχουν σημειώσει στροφή δημιουργώντας εντυπωσιακά σχέδια που ξεπερνούν τους περιορισμούς των συμβατικών σχεδιασμών, με αποτέλεσμα την εμφάνιση ενός νέου, τελείως διαφορετικού προσώπου από αυτό που έχουμε συνηθίσει έως τώρα.

του Ιάσονα Δούζα

Οσοι θέλετε ένα ολοκληρωμένο υπολογιστικό σύστημα, το οποίο ταυτόχρονα να μεταφέρεται εύκολα, θα βρείτε αυτό που ζητάτε στο LCD-PC. Το μηχάνημα αυτό θυμίζει συσκευή πρωτοπόρα για την εποχή μας, με όμορφο σχεδιασμό, ενώ από ό,τι φαίνεται δεν υστερεί κατά πολύ έναντι των συνηθισμένων υπολογιστών που έχουμε στο γραφείο μας.

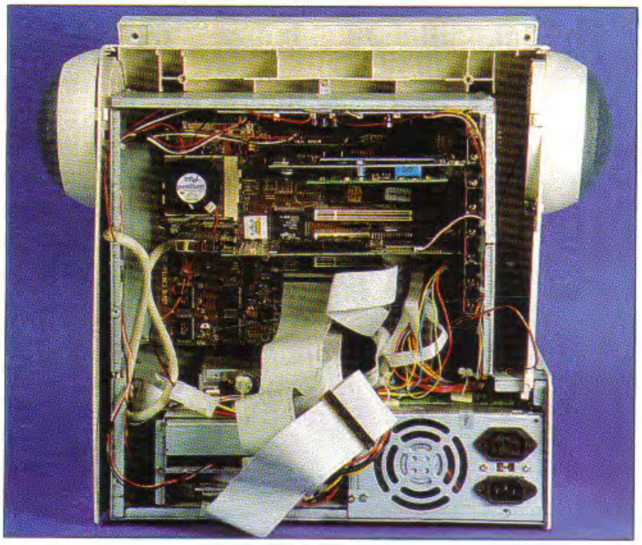
Στο μπροστινό μέρος του υπολογιστή συναντάμε όλα τα απαραίτητα ενδεικτικά LEDs, έναν διακόπτη για την τροφοδοσία του ρεύματος, έναν για θέση του συστήματος σε "stand-by mode", ένα πλήκτρο reset, δύο πλήκτρα για ρύθμιση της έντασης του ήχου, καθώς και ένα πλήκτρο για surround sound. Μην ξεγελαστείτε από το μικρό μέγεθος του υπολογιστή. Ολα τα εξαρτήματά του, εκτός από την οθόνη, προέρχονται από το χώρο των επιτραπέζιων συστημάτων και όχι από εκείνον των φορητών! Ετσι, έχουμε τη δυνατότητα να επέμβουμε με μεγάλη ευκολία στο εσωτερικό του υπολογιστή και να πραγματοποιήσουμε σχεδόν οποιαδήποτε μελλοντική αναβάθμιση έχουμε κατά νου για ένα επιτραπέζιο σύστημα!

Η motherboard του LCD-PC δεν είναι ό,τι πιο νέο κυκλοφορεί από πλευράς σχεδίασης, αφού χρησιμοποιεί το chipset Triton I (FX) της Intel, του οποίου η παραγωγή έχει πλέον διακοπεί εδώ και πολύ καιρό, ενώ το bios της AMI, αν και διαθέτει μια σειρά από αρκετά πρωτοποριακά χαρακτηριστικά, είναι κατασκευής 1994 (10/10/94). Η cache δεύτερου επιπέδου είναι τύπου pipeline-burst SRAM με μέγεθος 256KB μη αναβαθμίσιμα και η βασική μνήμη ανέρχεται σε 8MB με τη χρήση δύο SIMMs των 4MB (72-pin) έκαστο, καλύπτοντας έτσι δύο από τις συνολικά τέσσερις διαθέσιμες θέσεις για τοποθέτηση μνήμης. Υποστηρίζεται μνήμη τύπου EDO, υπάρχουν συνολικά επτά slots για κάρτες επέκτασης (τρία PCI και τέσσερα ISA), μία παράλληλη και δύο σειριακές θύρες καθώς και ο απαραίτητος ενσωματωμένος EIDE controller και η multi i/o. Το σύστημα στην πράξη προσφέρει αξιοπρεπείς επιδόσεις, αν και η δύναμη του Pentium των 75MHz δεν επαρκεί πλέον για ορισμένους χρήστες, ενώ τα 8MB βασικής μνήμης καθυστερούν αρκετά τις "βαριές" εφαρμογές. Για το λόγο αυτόν μπορείτε να αντικαταστήσετε τον 75-άρη Pentium με πιο ισχυρό επεξεργαστή της Intel, της AMD (K5) ή της Cyrix (6x86) και να χρησιμοποιήσετε συχνότητες μέχρι τα 166 MHz.



Εάν τώρα μελλοντικά θελήσετε να εκμεταλλευτείτε στο έπακρο την όμορφη και ακριβή συσκευασία τοποθετώντας μία πιο "δυνατή" motherboard, ίσως να αντιμετωπίσετε ορισμένα προβλήματα. Ο διαθέσιμος εσωτερικός χώρος του LCD-PC, ως φυσι-

κό επακόλουθο των περιορισμένων εξωτερικών του διαστάσεων, είναι κάπως περιορισμένος, ενώ οι θέσεις και βάσεις στήριξης για τη motherboard είναι λίγο-πολύ συγκεκριμένης διάταξης. Δυστυχώς, για το θέμα αυτό το εγχειρίδιο δεν κάνει καμιά αναφορά, οπότε θα πρέπει να αρκεστείτε στις δικές σας γνώσεις και να πειραματιστείτε!



Η κάρτα γραφικών προέρχεται από τον κόσμο των φορητών, αφού βασίζεται στο πολύ γνωστό ολοκληρωμένο 65550 της Chips & Technologies, το οποίο προσφέρει 64-bit εσωτερική αρχιτεκτονική, ενώ συνδέεται σε ένα PCI slot. Το εν λόγω chipάκι συνοδεύεται από 1MB μνήμη EDO VRAM, επεκτάσιμη στα 2MB και η μέγιστη ανάλυση ανέρχεται σε 1.280x1.024 pixels με 256 χρώματα. Επίσης, το C&T 65550 προσφέρει hardware επιτάχυνση ψηφιακού video μέσω των τεχνικών color-space conversion, video upscaling και video interpolation για αναπαραγωγή full-screen, full-motion video. Δυστυχώς, εάν ο LCD-PC συγκριθεί σε επιδόσεις γραφικών με επιτραπέζιο σύστημα, δεν έχει "καμία τύχη" καθώς το γραφικό του υποσύστημα είναι αυτό που συναντάμε στην πλειονότητα τον notebooks. Κύριος υπαίτιος, λοιπόν, η κάρτα γραφικών, αδυνατεί να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις των καιρών και σίγουρα δεν θα ικανοποιήσει εάν έχετε αυξημένες απαιτήσεις στον τομέα αυτό. Σε περίπτωση που αποφασίσετε να αντικαταστήσετε την κάρτα γραφικών, θέτετε αυτομάτως εκτός λειτουργίας την LCD οθόνη του συστήματος, μια και η κάρτα της C&T είναι ειδικά σχεδιασμένη έτσι ώστε να συνδέεται τόσο με εξωτερική οθόνη όσο και με την LCD!

Η LCD οθόνη είναι μεγέθους 12.1 ιντσών, τεχνολογίας TFT και έχει δυνατότητα απεικόνισης 65.000 χρωμάτων σε ανάλυση 800x600, ενώ η ποιότητά της βρίσκεται σε άριστα επίπεδα. Επίσης, διατίθεται και μία έκδοση του LCD-PC με μειωμένη τιμή, οθόνη τεχνολογίας DSTN και με δυνατότητα απεικόνισης 256 χρωμάτων αλλά εμφανώς κατώτερη ποιότητα. Επειδή, ως γνωστόν, οι οθόνες LCD γίνονται δυσδιάκριτες σε περιπτώσεις μεταβολής του φωτισμού, το LCD-PC της DUAL παρέχει τα απαραίτητα ρυθμιστικά, αυτά της αντίθεσης και της φωτεινότητας για χρήση χωρίς προβλήματα.

Ο σκληρός δίσκος έρχεται από την Quantum (630 AT), είναι χωρητικότητας 606MB και συγκρίνοντάς τον με φορητούς υπολογιστές προσφέρει άριστες επιδόσεις, ενώ με καλά επιτραπέζια συστήματα στέκεται στο μέσο όρο. Το CD-ROM drive της NEC (CDR-1300A) είναι εξαπλής ταχύτητας και αποτελεί μία αρκετά καλή λύση που σίγουρα δεν θα αργοπορεί κατά το "διάβασμα" των CDs σας. Η κάρτα ήχου είναι της Creative Labs, χρησιμοποιεί το chipset VIBRA και είναι στην ουσία μία μειωμένη έκδοση της SoundBlaster 16, παρέχοντας έτσι άριστη συμβατότητα με όλα τα γνωστά πρότυπα, συμπεριλαμβανομένου του SoundBlaster 16. Προσφέρει SRS 3D Surround sound και συνοδεύεται από ένα ζευγάρι ηχεία ισχύος 10W τα οποία βρίσκονται ενσωματωμένα στα πλαϊνά του LCD-PC, ενώ ένα ενσωματωμένο μικρόφωνο φροντίζει για τις διάφορες ηχογραφήσεις σας. Τέλος, το σύστημα συνοδεύεται και από ένα εσωτερικό fax-modem της BOCA, που πληροί όλα τα γνωστά standards, "τρέχει" στα 14.4Kbps και διαθέτει όλο το απαραίτητο software για τις πρώτες σας συνδέσεις.

Το ερώτημα που ενδεχομένως θα σας απασχολεί είναι γιατί θα πρέπει να επιλέξετε ως αγορά το LCD-PC της DUAL και όχι μια πιο συμβατική λύση όπως έναν επιτραπέζιο ή έναν φορητό υπολογιστή. Η απάντηση είναι πασιφανής. Το LCD-PC είναι ένα ημι-φορητό σύστημα - αυτός είναι τουλάχιστον ο πλησιέστερος ορισμός που θα μπορούσαμε να του προσδώσουμε. Συγκρίνοντάς το με ένα desktop υπολογιστικό σύστημα, τα προτερήματα του LCD-PC είναι εμφανή: έχει πολύ μικρό μέγεθος, μπορεί επομένως να τοποθετηθεί οπουδήποτε, ενώ η μεγάλη του ολοκλήρωση και το σχετικά μικρό του βάρος επιτρέπουν την εύκολη μετακίνησή του μέσα στο σπίτι ή το γραφείο σαν μία φορητή τηλεόραση! Αφού αποφασίσετε πού θα τον βάλετε, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να τον συνδέσετε στην πρίζα, να τοποθετήσετε πληκτρολόγιο και mouse και να ξεκινήσετε! Δεν είναι απαραίτητο το "κουβάλημα" και οι συνδέσεις ξεχωριστών ηχείων, monitors, καλωδίων κ.λπ., με αποτέλεσμα ο αρχάριος χρήστης να διευκολύνεται και οι υπόλοιποι να απαλλάσσονται από τον πονοκέφαλο της εγκατάστασης. Τέλος, ένα άλλο σημαντικό πλεονέκτημα του LCD-PC είναι η μηδενική ακτινοβολία που εκπέμπει η οθόνη του, όντας τεχνολογίας LCD.

Ολοκληρώνοντας, ο υπολογιστής αυτός είναι σίγουρο ότι δεν απευθύνεται στον καθένα, αλλά σε ανθρώπους πρόθυμους να επενδύσουν σε πρωτοποριακές σχεδιαστικές επινοήσεις. Το LCD-PC της DUAL, λοιπόν, χαρακτηρίζεται ως ένα πολύ καλό ημι-φορητό σύστημα γενικής χρήσης που συνδυάζει ευκολία και λειτουργικότητα. Άλλωστε, μην ξεχνάτε ότι αυτός είναι ο σκοπός και ο προορισμός των υπολογιστών του μέλλοντος... ■

DUAL LCD-PC

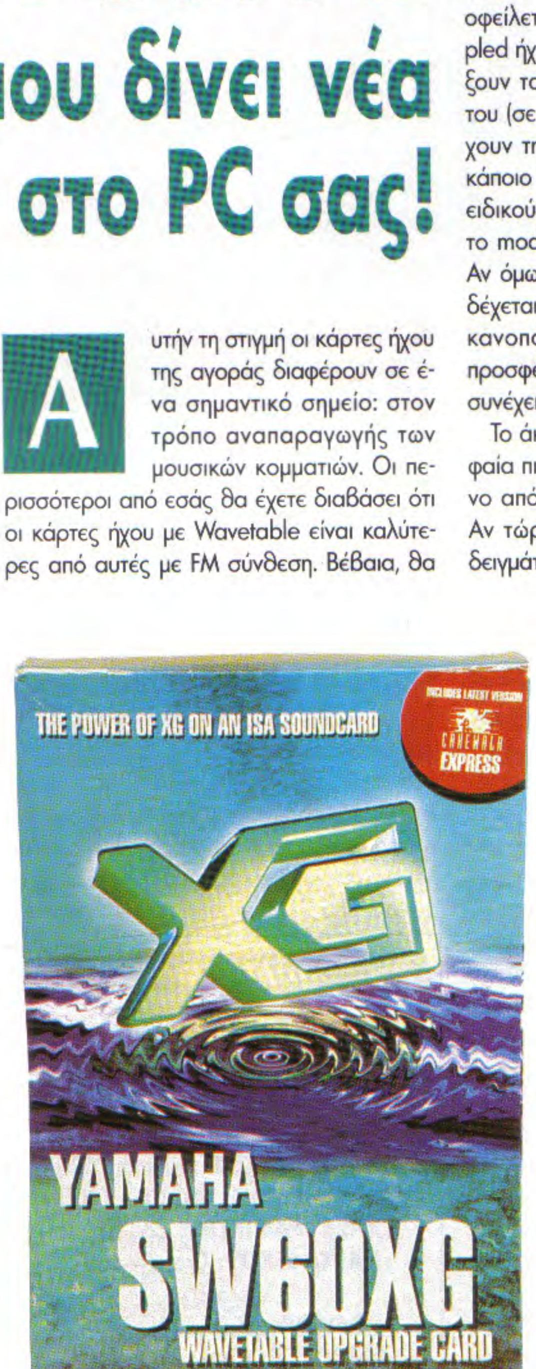
ΕΙΔΟΣ: Υπολογιστής
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: DUAL
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: Pentium/75MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ: Quantum 630AT
CD-ROM DRIVE: NEC CDR-1300A
ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ: C&T 65550
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ: Creative Labs Vibra 16
ΟΘΟΝΗ: LCD - TFT (12.1")
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: ERGODATA
ΤΙΜΗ: 530.000 ΔΡΧ. + ΦΠΑ

YAMAHA SW60XG
Μία κάρτα που δίνει νέα "φωνή" στο PC σας!

Η κάρτα ήχου θεωρείται πια αναγκαία ακόμη και για τον πλέον αρχάριο χρήστη. Ενας υπολογιστής χωρίς τις δυνατότητες ηχητικής αναπαραγωγής δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ικανοποιητικά για το "τρέξιμο" ενός μεγάλου ποσοστού εφαρμογών αλλά και παιχνιδιών. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι όντας η ακοή από τις βασικές αισθήσεις του ανθρώπου η ενσωμάτωση ήχου και μουσικής σε εφαρμογές και παιχνίδια καθίσταται αναγκαία.

του Διονύση Κοτσαμπασίδη
deneb@compulink.gr

Αυτήν τη στιγμή οι κάρτες ήχου της αγοράς διαφέρουν σε ένα σημαντικό σημείο: στον τρόπο αναπαραγωγής των μουσικών κομματιών. Οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε διαβάσει ότι οι κάρτες ήχου με Wavetable είναι καλύτερες από αυτές με FM σύνθεση. Βέβαια, θα πρέπει επιπλέον να γνωρίζετε ότι το Wavetable μίας κάρτας από το Wavetable άλλης κάρτας -διαφορετικής μάρκας- διαφέρει σημαντικά. Η διαφορά της ποιότητας μπορεί να είναι τόσο μεγάλη ώστε από τη μία να ακούτε "κουβάδες" να κατρακυλούν και από την άλλη -στο ίδιο μουσικό κομμάτι- να ακούτε τη φιλαρμονική της Βιέννης. Αυτό οφείλεται σε μεγάλο ποσοστό στους sampled ήχους που χρησιμοποίησαν για να φτιάξουν το Wavetable αλλά και στο μέγεθός του (σε MB). Επίσης, μερικές κάρτες ήχου έχουν τη δυνατότητα να συνεργάζονται με κάποιο Wavetable το οποίο τοποθετείται σε ειδικούς connectors όπως, για παράδειγμα, το module Waveblaster της Creative Labs. Αν όμως έχετε κάποια κάρτα ήχου που δεν δέχεται τέτοιο ειδικό module και δεν είστε ικανοποιημένοι από την FM σύνθεση που προσφέρει, δεν έχετε παρά να διαβάσετε τη συνέχεια του άρθρου.

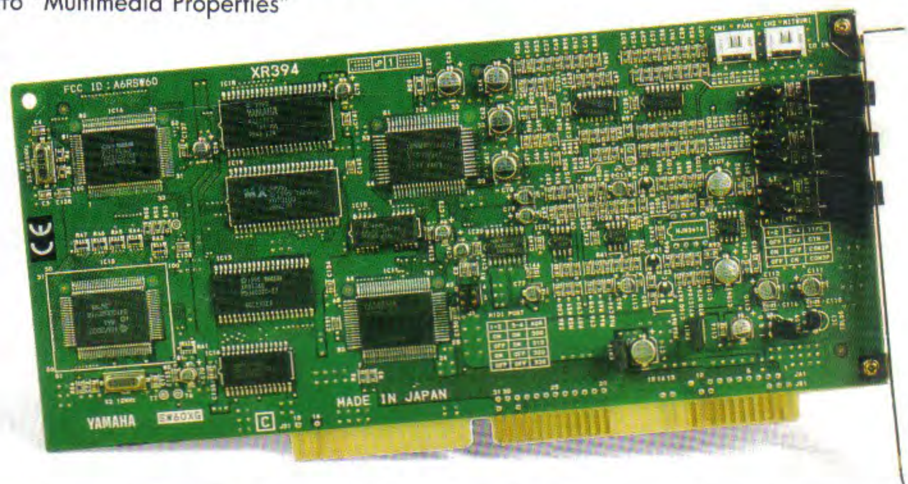


Το άκουσμα αρχείων τύπου MIDI με κορυφαία πιστότητα και αληθοφάνεια γίνεται μόνο από μία κάρτα με σύνθεση Wavetable. Αν τώρα θέλετε και κορυφαία πιστότητα δειγμάτων Wavetable, τότε απλώς θα πρέπει να καταφύγετε σε μια κάρτα ανώτερου επιπέδου όπως η Yamaha SW60XG. Με την SW60XG, η Yamaha θέτει σοβαρή υποψηφιότητα στον αγώνα των κορυφαίων καρτών Wavetable, χωρίς ωστόσο το συγκεκριμένο μοντέλο να είναι η κορυφή της εταιρίας όσον αφορά στις συγκεκριμένες κάρτες. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η Yamaha θεωρείται μία από τις πιο γνωστές εταιρίες στην αγορά των synthesizers αλλά και άλλων ηλεκτρονικών και μη μουσικών οργάνων, κάτι που σημαίνει ότι διαθέτει την κατάλληλη τεχνογνωσία ώστε η SW60XG να ξεχωρίζει σημαντικά από τις άλλες κάρτες τέτοιου τύπου.

Στη συσκευασία, εκτός της βασικής ISA κάρτας, βρίσκουμε ένα μικρό εγχειρίδιο εγκατάστασης αυτής και των drivers, μία δισκέτα με τους απαραίτητους drivers και utilities για τα Windows 3.1 και Windows 95, καθώς και ένα CD-ROM το οποίο διαθέτει το περιεχό-

μενο της δισκέτας καθώς και δύο demo εφαρμογές: το XGedit, που λειτουργεί σαν ένα "εικονικό" τεράστιο synthesizer και σας επιτρέπει να παραμετροποιήσετε κάθε λειτουργία της κάρτας, και το Visual Arranger, το οποίο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εγγραφή και ανακατανομή ακολουθίας τόνων, φράσεων και μελωδιών, ενώ επιτρέπει και το "μειξάρισμα" ήχου. Επίσης, υπάρχει μία σειρά MIDI αρχείων γνωστών τραγουδιών, ειδικά γραμμένων ώστε να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες της SW60XG, τα οποία μπορούμε να ακούσουμε και στο στερεοφωνικό (επομένως να επιδείξουμε τις δυνατότητες της κάρτας και σε κάποιον φίλο) αφού το CD-ROM διαθέτει και ένα track στο οποίο βρίσκονται τα "κλιπάκια" αυτά και σε κοινό Audio format (δηλαδή, κοινό CD ήχου). Επίσης, συνοδεύεται από την εφαρμογή Cakewalk EXPRESS, η οποία έρχεται σε μια δισκέτα συνοδευόμενη και από ένα πάρα πολύ ικανοποιητικό εγχειρίδιο χρήσης. Το τελευταίο είναι ένα πολύ καλό και αναπτυγμένο σε λειτουργίες MIDI Sequencer που σας επιτρέπει να συνδέσετε γρήγορα και απλά κορυφαία μουσικά κομμάτια, αρκεί οι γνώσεις σας γύρω από τη μουσική να βρίσκονται τουλάχιστον σε κάποιο επίπεδο και να γνωρίζετε ποια νότα αντιστοιχεί σε κάθε γραμμή του πενταγράμμου.

Η εγκατάσταση της Yamaha SW60XG στο εσωτερικό του υπολογιστή γίνεται αρκετά εύκολα. Η κάρτα αυτή πρωτοτυπεί στο γεγονός ότι δεν χρειάζεται να συνδεθεί στον connector της κάρτας ήχου που έχετε στο σύστημά σας. Αντί αυτού τοποθετείται σε μία υποδοχή ISA όπως κάθε κάρτα ήχου, δίπλα από την ήδη υπάρχουσα κάρτα ήχου του PC σας! Αυτό βέβαια έχει το μειονέκτημα ότι καταλαμβάνει ένα διαθέσιμο ISA slot, αλλά και το πλεονέκτημα ότι αποκλείεται να δημιουργήσει πρόβλημα συμβατότητας με την κάρτα ήχου σας. Αφού λοιπόν τοποθετήσετε την SW60XG και κλείσετε τον υπολογιστή, τη συνδέετε με την κάρτα ήχου (από το Speaker Out της κάρτας ήχου στο Line In της Yamaha) και ύστερα συνδέετε τα ηχεία σας στην έξοδό της. Παρόλο που η κάρτα δεν πιστοποιεί το πρότυπο plug'n'play, η εγκατάστασή της στα Windows 95 μπορεί να χαρακτηριστεί πολύ εύκολη. Το μόνο που χρειάζεται να κάνετε είναι να βάλετε τη δισκέτα ή το CD, να τρέξετε το πρόγραμμά της και κατόπιν είναι έτοιμη να χρησιμοποιηθεί τόσο στο DOS όσο και στα Windows 95, ενώ δεν έχει ανάγκη ύπαρξης IRQ ή DMA (ωστόσο, ενδέχεται να μην έχει ενεργοποιηθεί ο driver στο "Multimedia Properties" των Windows 95 οπότε τον επιλέγουμε χειροκίνητα). Το utility ελέγχου που χρησιμοποιείτε στο DOS είναι το "Effectcon", ενώ στα Windows το "Effectgear II" από όπου μπορείτε να επιλέξετε μία εκ των επτά βασικών ακουστικών διαφοροποιήσεων χώρου (dry, hall, delay, room, chorus, plate, harmony) και αρκετές δευτερεύουσες, ενώ μεταξύ και άλλων λειτουργιών σάς δίνεται η δυνατότητα ρύθμισης του pitch και του βάθους του εκάστοτε εφέ.



Θα πρέπει να τονίσουμε ότι η διαφορά ποιότητας του ήχου γίνεται αισθητή ακόμη και στο μη εξασκημένο "αυτί". Τόσο οι multimedia εφαρμογές όσο και τα παιχνίδια αποκτούν διαφορετικές διαστάσεις και δημιουργείται η εντύπωση ότι κάποια μουσικά κομμάτια παιχνιδιών -που ήδη έχετε ακούσει με την παλιά σας κάρτα- έχουν διασκευαστεί σε κομμάτια με κορυφαία ποιότητα. Εκτός από τον τομέα των παιχνιδιών, η Yamaha μπορεί να χρησιμοποιηθεί και για την επαγγελματική δημιουργία μουσικών κομματιών μέσω του υπολογιστή. Με ένα καλό πρόγραμμα Sequencer, ένα εξωτερικό midi κλαβιέ πλήκτρων και με πολλή φαντασία μπορείτε να φτιάξετε πράγματι εξαιρετικές ακουστικές δημιουργίες. Ισως η Yamaha σας δώσει και το έναυσμα να μπείτε στον κόσμο της δημιουργίας μουσικής μέσω υπολογιστή, μία απασχόληση ιδιαίτερα ευχάριστη.

Τα τεχνικά της χαρακτηριστικά είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά: 676 δείγματα Wavetable είναι αποθηκευμένα σε 4MB μνήμη ROM, ενώ παρέχει 21 drum kits και 32 νότες πολυφωνία!

Ο μετατροπέας σήματος από ψηφιακό σε αναλογικό (D-to-A converter) χρησιμοποιεί τεχνολογία 18bit! Τρεις ανεξάρτητοι 24bit επεξεργαστές ψηφιακού σήματος (DSP) προσφέρουν εφέ όπως reverb, chorus, distortion, echo και delay, ενώ συνολικά διατίθενται 47 διαφορετικοί τύποι εφέ. Είναι συμβατή με τα πρότυπα General MIDI και Yamaha XG (μια προέκταση των δυνατοτήτων του GM), ενώ υποδεικνύει ως ελάχιστες απαιτήσεις έναν 386/33MHz με 4MB μνήμη RAM (προτείνεται τουλάχιστον ένας 486/25MHz με 8MB μνήμη RAM), DOS 5.0 και Windows 3.1.

Πρόκειται για μία εξαιρετική κάρτα Wavetable με μοναδικό της μειονέκτημα την αδυναμία τοποθέτησης επιπλέον μνήμης για μεταφορά ακόμα ανώτερων ποιοτικά δειγμάτων (όπως στην SB AWE 32 και σε άλλες παρόμοιες κάρτες), κάτι που την καθιστά περιορισμένης χρήσης για τον επαγγελματία χρήστη. ■

YAMAHA SW60XG

ΕΙΔΟΣ: Κάρτα Wavetable
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: AMY, τηλ.: 6133000
ΤΙΜΗ: 59.900 δρχ. + ΦΠΑ

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

3.100 ΔΡΧ.



Microsoft Excel για Windows 95

Αιμίλιος Βαρότσης

Με απλά και μεθοδικά βήματα το βιβλίο αυτό σας δείχνει τον τρόπο με τον οποίο θα αξιοποιήσετε καλύτερα το πρόγραμμα.

- Πολύπλοκα φύλλα εργασίας
- Επαγγελματικές εκτυπώσεις
- Εντυπωσιακές γραφικές παραστάσεις
- Εκπληκτικές δυνατότητες χαρτογράφησης
- Τρόποι βελτίωσης της παραγωγικότητάς σας

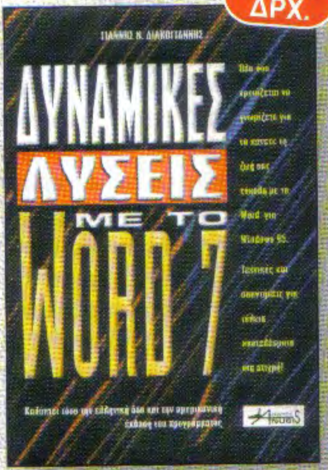
Δυναμικές λύσεις με το Word 7

Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Ένας πολύτιμος, πρακτικός οδηγός που ξεφεύγει από τα καθιερωμένα πρότυπα. Δίνεται μεγάλη έμφαση στην καθημερινή χρήση και όχι στη θεωρητική ανάπτυξη των εντολών. Μεταξύ άλλων, εξετάζονται τα εξής:

- Αποτελεσματική αναζήτηση αρχείων
- Προηγμένο κασέ
- Εισαγωγή πλαισίων και εικόνων
- Εκτύπωση χωρίς προβλήματα
- Κεφαλίδες, υποσέλιδα, αρίθμηση

3.100 ΔΡΧ.



5.800 ΔΡΧ.



AutoCAD 13

Χρήστος Τερζίδης & Θανάσης Βάσιος

Το βιβλίο αυτό αναλύει διεξοδικά όλα τα χαρακτηριστικά του AutoCAD 13.

- Αναπτύξτε τα δικά σας πολύπλοκα σχέδια.
- Αξιοποιήστε τα επίπεδα, τις απεριόριστες όψεις, τη σχεδίαση τριών διαστάσεων, το rendering, τις δυνατότητες animation.
- Ελαχιστοποιήστε το κόστος των εκτυπώσεων.

Ένα εξαιρετικά προσεγμένο βιβλίο που θα σας βοηθήσει να εκπληρώσετε ακόμα και τις πιο δύσκολες υποχρεώσεις σας.

4.900 ΔΡΧ.



Περιέχει ειδικό Multimedia CD-ROM

Ο μαγικός κόσμος των multimedia

Exodus Group

Πρόκειται για την αρχή μιας σειράς εκπαιδευτικών εργαλείων (βιβλίο + CD-ROM) που θα σας οδηγήσει βήμα προς βήμα στο χώρο των multimedia. Γνωρίστε:

- Τον τρόπο σχεδιασμού μιας multimedia εφαρμογής
- Τα είδη πληροφορίας που ενσωματώνει
- Τα εργαλεία επεξεργασίας της πληροφορίας αυτής (Premiere, Cool, Cakewalk, Photoshop, TrueSpace)
- Το Authoring Tool για συγγραφή multimedia εφαρμογών.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS, Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax.: 317470

3D STUDIO MAX
Η ιστορία αρχίζει από την αρχή...







Νέα έκδοση, νέο όνομα, νέο interface... Πόσο νέο είναι το πακέτο που περιμέναμε;

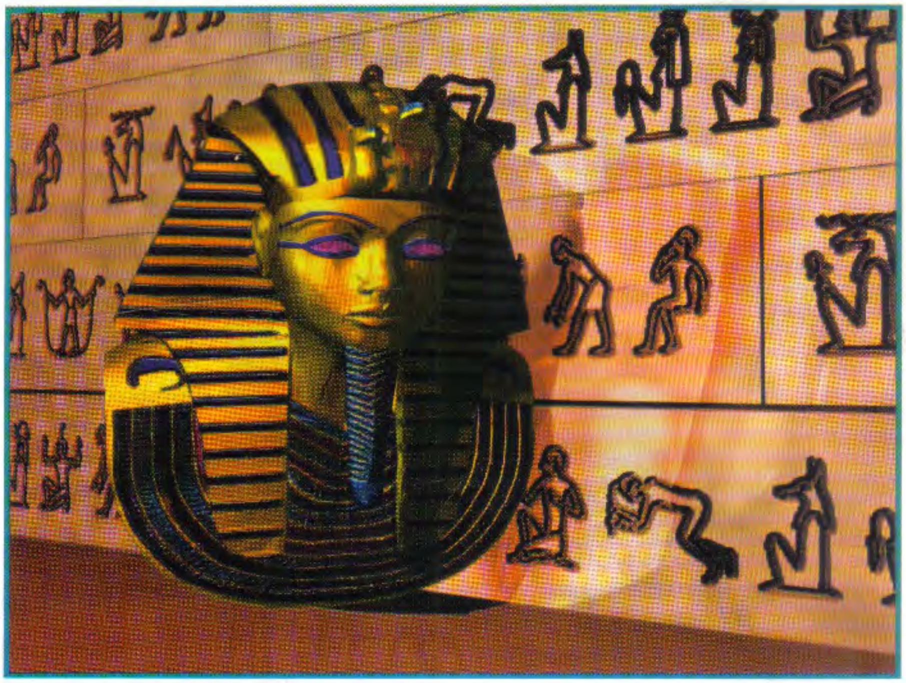
του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ece.ntua.gr

Μοιάζει λίγο με παραμύθι από τα παλιά. Μια φορά κι έναν καιρό, ήταν ένα πακέτο τρισδιάστατης σχεδίασης και απόδοσης, που το έλεγαν 3D Studio και έτρεχε σε ένα λειτουργικό που το έλεγαν DOS, με εκείνη τη γαλάζια του οθόνη κ.λπ. Οι καιροί όμως άλλαξαν και το παλιό καλό DOS δεν μπορεί να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τους νέους επεξεργαστές, καθώς συμβολίζει την εμμονή της Intel σε συμβατότητα με τα παλιά μηχανήματα. Ετσι, αυτό που είχε λίγο - πολύ προαναγγελθεί από το 1994 έγινε πραγματικότητα: Το 3D Studio άλλαξε όνομα, ξαναγράφτηκε από την αρχή σε Visual C++ (ουδέν σχόλιο...) και τώρα τρέχει μόνο σε περιβάλλον Windows (επίσης ουδέν σχόλιο...), ενώ το τμήμα multimedia της Autodesk έγινε θυγατρική με το όνομα Kinetix. Για να σοβαρευτούμε όμως, η μετάβαση αυτή ήταν μάλλον αναγκαία, μια που ο ανταγωνισμός από τα νέα πακέτα κατέρριψε το μύθο ότι τα πακέτα απόδοσης για Windows είναι απελπιστικά αργά, ενώ από την άλλη η μόνη λύση για να συναγωνιστεί η AutoDesk τα "ιερά τέρατα" ήταν να τα αντιμετωπίσει στο γήπεδό τους.

Η ΓΑΛΑΖΙΑ ΟΘΟΝΗ

Το όφελος από αυτή την αλλαγή γίνεται σχεδόν αμέσως αντιληπτό: Αν εξαιρέσουμε το γεγονός ότι οι παλιοί χρήστες του 3D Studio (περίπου 50.000 επισήμως) πρέπει να προσαρμοστούν ουσιαστικά σε ένα νέο περιβάλλον, για ένα νέο χρήστη όλα έρχονται με φυσικό τρόπο. Ολη η δουλειά στο MAX γίνεται σε ένα interface, χωρίς να χρειάζεται να αλλάζουμε modules. Η βασική φιλοσοφία με τα viewports έχει μείνει σταθερή, όπως άλλωστε σε όλα τα πακέτα του είδους, με το χρήστη να επιλέγει διαλογικά τη θέση και το μέγεθός τους. Εδώ αρχίζουν και τα ωραία: Το MAX χρησιμοποιεί τη γλώσσα σκίασης OpenGL, που ήταν προνόμιο μόνο των workstations της Silicon Graphics -"μετακόμισε" όμως και στα Windows-, κι έτσι προσφέρει σχεδόν αυτόματα ένα πολύ κα-

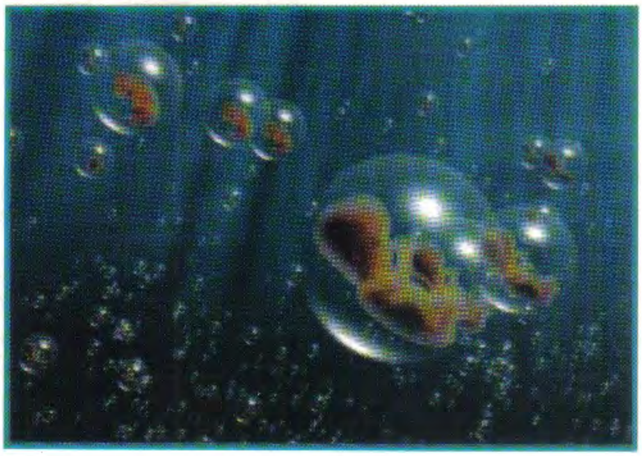
λό και ακριβές preview της σκηνής μας, με όλα τα υλικά των αντικειμένων και λαμβάνοντας υπόψη όλες τις φωτεινές πηγές. Αυτό μπορεί να γίνεται και την ώρα που δουλεύουμε. Μπορούμε δηλαδή να μετακινούμε ή να αλλάζουμε ένα αντικείμενο και να βλέπουμε το αποτέλεσμα στην οθόνη αυτομάτως, χωρίς να είναι απαραίτητο να δώσουμε render. Αν και αυτή η λειτουργία απαιτεί ένα ισχυρό μηχάνημα για να δείξει τις δυνατότητές της, είναι ενδεικτική της ανανέωσης του 3D Studio και της χρήσης όλων των χαρακτηριστικών του νέου περιβάλλοντος.



Οσον αφορά στο θέμα της δημιουργίας νέων αντικειμένων στη σκηνή, τα πράγματα έχουν βελτιωθεί σημαντικά. Αφού ο χρήστης επιλέξει το είδος του αντικειμένου που θέλει να δημιουργήσει και εισαγάγει, αν προτιμά τις διαστάσεις και τα χαρακτηριστικά του με αριθμητικό τρόπο, πατά το πλήκτρο Create και το τοποθετεί στη σκηνή. Το μενού των βασικών τύπων αντικειμένων που προσφέρει το 3D Studio καλύπτει όλα τα γεωμετρικά σχήματα και τις διαδικασίες παραγωγής τους από δισδιάστατα προφίλ, καθώς και την κλασική πλέον τσαγιέρα (αυτή είναι μια μεγάλη ιστορία...). Η Kinetix μπορεί να είχε προαναγγείλει και τη δυνατότητα δημιουργίας οργανικών αντικειμένων μέσω του spline modelling, αλλά όπως έγινε και με την έκδοση 4.0 δεν έμεινε ευχαριστημένη από το αποτέλεσμα και δεν τη συμπεριέλαβε στο πακέτο. Πρόσφατα όμως -και αυτό είναι ενδεικτικό της φιλοσοφίας του MAX- η Kinetix διέθεσε εντελώς δωρεάν από το Web Site της (http://www.ktx. com) ένα plug in που κάνει αυτή ακριβώς τη δουλειά. Περισσότερα σχετικά με αυτό στη συνέχεια.



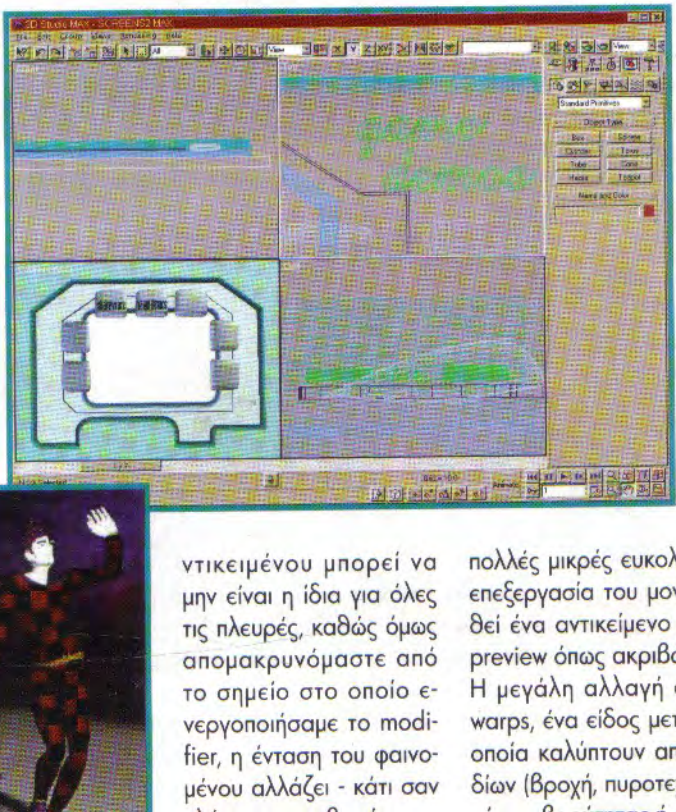
Θα μπορούσε να ισχυριστεί κάποιος ότι οι εργασίες του modelling και της "σκηνοθεσίας" είναι πλέον ενοποιημένες, κάτι που δεν απέχει πολύ από την αλήθεια. Αντίθετα με την παραδοσιακή "σειριακή" λογική του 3D Studio -που ήθελε πρώτα τη σχεδίαση των αντικειμένων, μετά την τοποθέτηση και το φωτισμό τους και τέλος το animation-, στο MAX είναι εύκολο να φτιάξεις αντικείμενα και αμέσως να προσθέσεις κάποιες δοκιμαστικές φωτεινές πηγές ή κάμερες. Οι κάμερες -που μπορεί να είναι περισσότερες από μία, σε αντίθεση με το Lightwave, για παράδειγμα- τώρα φαίνονται στο περιβάλλον σαν πραγματικές κάμερες (σε στιλ TruSpace) και όχι σαν κουκκίδες, ενώ οι φωτεινές πηγές έχουν αναβαθμιστεί με την προσθήκη των volumetric lights. Ενώ η εμφάνισή τους μοιάζει με των κοινών προβολέων, οι φωτεινές πηγές αυτής της κατηγορίας έχουν την πρόσθετη ιδιότητα να εκπέμπουν φως που είναι ορατό όχι μόνο ως αποτέλεσμα, φωτίζοντας ένα αντικείμενο ή ρίχνοντας τη σκιά του, αλλά και ως ακτίνες φωτός. Φανταστείτε τους προβολείς σε ένα γή-

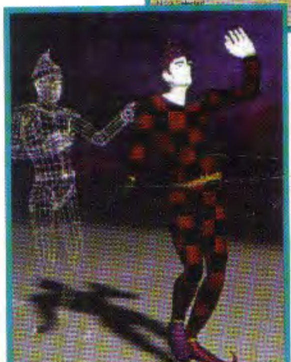




πεδο: Εκτός από το άμεσο αποτέλεσμα του φωτισμού του αγωνιστικού χώρου, είναι ορατοί για κάποια απόσταση και οι κώνοι που δημιουργούνται από τις λάμπες. Αυτό το εφέ μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολύ ατμοσφαιρικές σκηνές, ειδικά με το συνδυασμό σκόνης ή καπνού - φανταστείτε παλιές αποθήκες κ.λπ.

Χαρακτηριστικό είναι επίσης ότι όλες οι παράμετροι των αντικειμένων μπορούν να μεταβληθούν με την πάροδο του χρόνου. Για παράδειγμα, εκτός από το να αλλάξουμε τη θέση ενός προβολέα στη σκηνή, τώρα μπορούμε να μεταβάλλουμε και την ένταση ή το χρώμα του φωτός του ή ακόμα και να τον σβήσουμε τελείως. Αυτό σημαίνει ότι για μια μικρή αλλαγή σε ένα αντικείμενο (για παράδειγμα, μια καρδιά που πάλλεται), δεν είναι απαραίτητο να εισαγάγουμε ένα δεύτερο αντίγραφό του και να χρησιμοποιήσουμε morphing, αλλά μπορούμε απλώς να εργαστούμε πάνω στο αντικείμενό μας κάνοντας τις αλλαγές που θέλουμε. Σε αυτό συμβάλλει και η λειτουργία του modifier stack του 3D Studio, που κρατά αποθηκευμένες όλες τις αλλαγές τις οποίες έχουμε επιφέρει σε ένα αντικείμενο. Ετσι, μπορούμε να ακυρώσουμε όχι μόνο την τελευταία από αυτές, καθώς επιτέλους υπάρχει η δυνατότητα Undo, αλλά οποιαδήποτε, ή ακόμα και να αντιγράψουμε ένα τμήμα του stack σε ένα άλλο αντικείμενο. Η επεξεργασία των αντικειμένων γίνεται πλέον με τη χρήση των modifiers, που ουσιαστικά είναι μεταβολές οι οποίες μπορούν να έχουν τοπικό ή γενικό αποτέλεσμα. Για παράδειγμα, η μετακίνηση κάποιων πλευρών ενός αντικειμένου μπορεί να μην είναι η ίδια για όλες τις πλευρές, καθώς όμως απομακρυνόμαστε από το σημείο στο οποίο ενεργοποιήσαμε το modifier, η ένταση του φαινομένου αλλάζει - κάτι σαν ελάττωση της βαρύτητας, δηλαδή. Αλλα modifiers αναλαμβάνουν την αλλαγή της επιφάνειας ενός αντικειμένου με τη χρήση θορύβου, δηλαδή μικρών τυχαίων μεταβολών. Αυτό μπορεί να γίνει και στις φωτεινές πηγές, δίνοντας το οπτικό αποτέλεσμα του καπνού ή της σκόνης.





Ο καθορισμός της εμφάνισης των αντικειμένων γίνεται μέσω του απογόνου του Materials Editor, που τώρα είναι ενσωματωμένος στο κυρίως interface. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα παράθυρο που περιέχει σφαίρες με τα υλικά που θέλουμε, των οποίων η μορφή μπορεί να μεταβάλλεται διαλογικά, αλλάζοντας τα αντίστοιχα χρώματα ή αρχεία για το mapping. Από κει και πέρα, η ανάθεσή τους στα αντικείμενα γίνεται με drag and drop.

Στα πλαίσια του ενοποιημένου interface, έχει βέβαια χαθεί και ο Keyframer - το module που αναλάμβανε το animation στις παλιότερες εκδόσεις του 3D Studio. Τώρα απλώς πατάμε το μεγάλο κόκκινο πλήκτρο με την ένδειξη Animate και αλλάζουμε τις παραμέτρους που θέλουμε. Εκτός από τον καθορισμό της εμψύχωσης με βάση τα καρέ, οι ιδιότητες και η εμφάνιση των αντικειμένων μπορεί να αλλάζουν και με βάση το χρόνο. Ετσι, είναι δυνατές εφαρμογές συγχρονισμού με τη φωνή ή ρεαλιστικής αναπαράστασης πραγματικών γεγονότων, κάτι που είναι ιδιαίτερα δημοφιλές στην Αμερική.

Κατά τα άλλα, έχουν προστεθεί πολλές μικρές ευκολίες, όπως η διαλογική επεξεργασία του μονοπατιού που ακολουθεί ένα αντικείμενο και το πολύ γρήγορο preview όπως ακριβώς το θέλει ο χρήστης. Η μεγάλη αλλαγή όμως είναι τα space warps, ένα είδος μεταβαλλόμενων εφέ, τα οποία καλύπτουν από συστήματα σωματιδίων (βροχή, πυροτεχνήματα κ.λπ.) έως δυνάμεις βαρύτητας ή άνεμο.

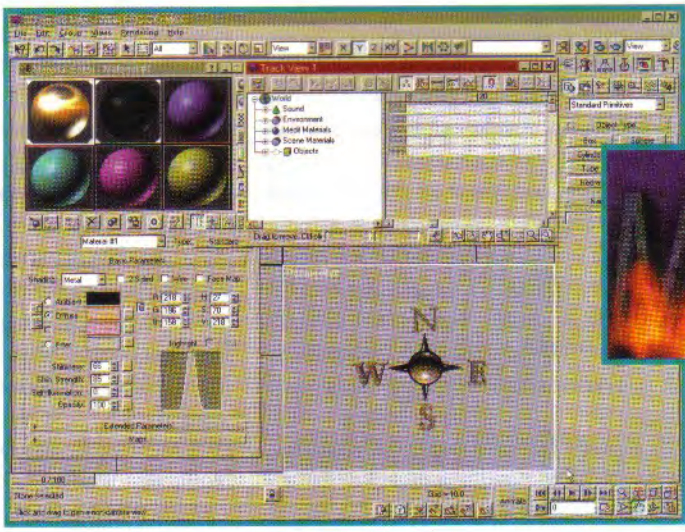
Κάτι τέτοιο απαιτούσε τη χρήση εξωτερικών προγραμμάτων στις παλιές εκδόσεις, αλλά και εκεί δεν ήταν δυνατή η χρησιμοποίηση περισσότερων από ένα τέτοιων εφέ. Μια άλλη ενδιαφέρουσα δυνατότητα είναι η προσθήκη ήχου στα τελικά αρχεία AVI που προκύπτουν. Η μορφή του ήχου μάλιστα μπορεί να αλλάξει μέσα από το MAX και να προσαρμοστεί στις ανάγκες της σκηνής.



ΤΕΛΙΚΑ;

Ολα όσα είδαμε έως αυτό το σημείο δεν δικαιολογούν το θόρυβο που είχε προκαλέσει η αναγγελία του MAX πέρυσι τέτοια εποχή. Πράγματι όμως, το MAX φαίνεται να ακολουθεί τις προσπάθειες της Kinetix (ή της Autodesk, αν προτιμάτε) να δημιουργήσει ένα λειτουργικό σύστημα για 3D graphics. Ενα από τα στοιχεία που καθιέρωσαν το 3D Studio στις παλιότερες μορφές του ήταν η δυνατότητα να συμπληρώσει ή να βελτιώσει κάποιος τις λειτουργίες του πακέτου, γράφοντας δικά του προγράμματα σε μορφή plug ins. Αυτά μπορούν να καλύπτουν από τη μοντελοποίηση των αντικειμένων και την εμψύχωσή τους έως την απόδοση και την επεξεργασία της τελικής εικόνας. Και αν μέχρι τώρα αυτό απαιτούσε την αγορά τού -μάλλον τσουχτερού- SDK ή τη βαρετή και μάλλον περιορισμένη γλώσσα Keyscript του 3D Studio, τώρα αρκεί η χρήση της Visual C++ και των βιβλιοθηκών τις οποίες παρέχει ελεύθερα η Kinetix. Οι βιβλιοθήκες αυτές αποτελούν ουσιαστικά ένα API που περιέχει τη Heidi, τον κορμό πάνω στον οποίο φτιάχτηκε από τον Gary Yost το MAX και στον οποίο θα βασιστούν περισσότερο οι μελλοντικές εκδόσεις του AutoCAD. Ετσι, μπορεί κάποιος να γράψει ένα προγραμματάκι σε C++ το οποίο να υλοποιεί μια εργασία ή ένα εφέ που δεν υπάρχει στο 3D Studio, να το σώσει σε μορφή DLL και να το χρησιμοποιήσει ως εντολή του MAX. Οι ορίζοντες ήδη έχουν ανοίξει, και από τους πρώτους μήνες έχουν κυκλοφορήσει plug ins που κάνουν ray tracing ή δημιουργούν πραγματικές τρισδιάστατες φλόγες. Το πιο ενδιαφέρον από αυτά είναι μάλλον το Character Studio της ίδιας της Kinetix, το οποίο δίνει τη δυνατότητα να έχουμε ρεαλιστικούς κινούμενους χαρακτήρες, καθορίζοντας απλώς τα σημεία του δαπέδου όπου θα πατά ο ήρωας και την αντίδραση των μυών του στις διάφορες κινήσεις των μελών του σώματός του. Αν και αυτά θα έπρεπε να είναι ενσωματωμένα στο MAX, μας προετοιμάζουν να δούμε πολύ εντυπωσιακά αποτελέσματα τους επόμενους μήνες.







Από τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό ότι το MAX χρειάζεται ένα πολύ γερό μηχάνημα για να δείξει τα "δόντια" του. Πράγματι, ακόμα και για τις ίδιες σκηνές, το MAX χρειάζεται άνω του 60% περισσότερη μνήμη σε σύγκριση με τους προγόνους του. Πάντως με την πτώση ειδικά των τιμών της μνήμης, αυτό δεν θα πρέπει να είναι πρόβλημα ούτε για τον απλό χομπίστα. Τώρα μάλιστα που λύθηκαν και τα προβλήματα με τα Windows 95 (με την έκδοση 1.1) και οι κάρτες 3D επιτάχυνσης είναι πλέον σχετικά προσιτές, το MAX μπορεί να καταστεί εργαλείο για οποιονδήποτε. Αν σε αυτό προσθέσουμε και την πολύ χαμηλή εκπαιδευτική τιμή του και τη διάθεσή του ακόμη και σε απλούς φοιτητές (όχι μόνο σε σχολές), η αγορά του 3D Studio διευρύνεται περισσότερο.

Είναι σίγουρα νωρίς να κρίνουμε ποιος θα κυριαρχήσει στην απαιτητική αγορά των 3D πακέτων - το 3D Studio MAX όμως, με τις "πλάτες" και την εμπειρία της Kinetix, την τεράστια εγκαταστημένη βάση και την προοπτική για εύκολη επέκταση και βελτίωση, δεν φαίνεται προς το παρόν να ανησυχεί. Αν έλειπαν μόνο και τα Windows... ■

3D STUDIO MAX

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 32 MB RAM, Windows NT, 30 MB στο σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης και Συν.
ΤΙΜΗ: 1.090.000 δρχ.
(190.000 δρχ. η φοιτητική έκδοση)

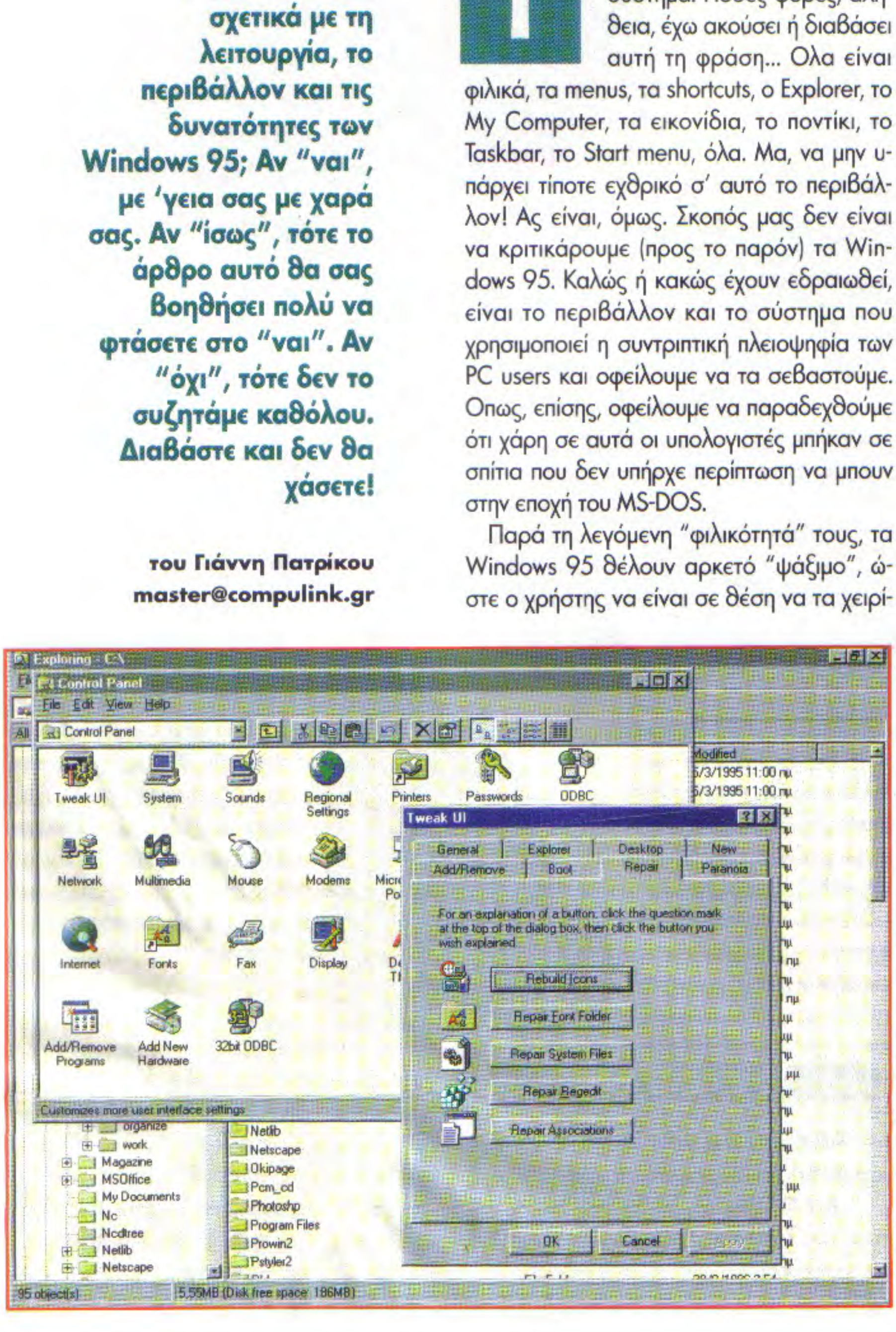
WINDOWS 95
Δαμάστε τα!

Εσείς τι πιστεύετε; Γνωρίζετε τα πάντα σχετικά με τη λειτουργία, το περιβάλλον και τις δυνατότητες των Windows 95; Αν "ναι", με 'γεια σας με χαρά σας. Αν "ίσως", τότε το άρθρο αυτό θα σας βοηθήσει πολύ να φτάσετε στο "ναι". Αν "όχι", τότε δεν το συζητάμε καθόλου. Διαβάστε και δεν θα χάσετε!

του Γιάννη Πατρίκου
master@compulink.gr

Τα Windows 95 είναι ένα φιλικό και εύχρηστο λειτουργικό σύστημα. Πόσες φορές, αλήθεια, έχω ακούσει ή διαβάσει αυτή τη φράση... Ολα είναι φιλικά, τα menus, τα shortcuts, ο Explorer, το My Computer, τα εικονίδια, το ποντίκι, το Taskbar, το Start menu, όλα. Μα, να μην υπάρχει τίποτε εχθρικό σ' αυτό το περιβάλλον! Ας είναι, όμως. Σκοπός μας δεν είναι να κριτικάρουμε (προς το παρόν) τα Windows 95. Καλώς ή κακώς έχουν εδραιωθεί, είναι το περιβάλλον και το σύστημα που χρησιμοποιεί η συντριπτική πλειοψηφία των PC users και οφείλουμε να τα σεβαστούμε. Οπως, επίσης, οφείλουμε να παραδεχθούμε ότι χάρη σε αυτά οι υπολογιστές μπήκαν σε σπίτια που δεν υπήρχε περίπτωση να μπουν στην εποχή του MS-DOS.

Παρά τη λεγόμενη "φιλικότητά" τους, τα Windows 95 θέλουν αρκετό "ψάξιμο", ώστε ο χρήστης να είναι σε θέση να τα χειρίζεται γρήγορα και αποδοτικά. Επειδή λοιπόν, εδώ στο περιοδικό, από ψάξιμο τα πάμε καλά, σκεφθήκαμε να σας μεταδώσουμε τις εμπειρίες μας, έτσι ώστε να καταναλώνετε τον ελεύθερο χρόνο σας σε πιο ευχάριστα πράγματα - κάνα adventure, ας πούμε.



ΔΙΚΑ ΜΑΣ MENUS ΣΤΟ START

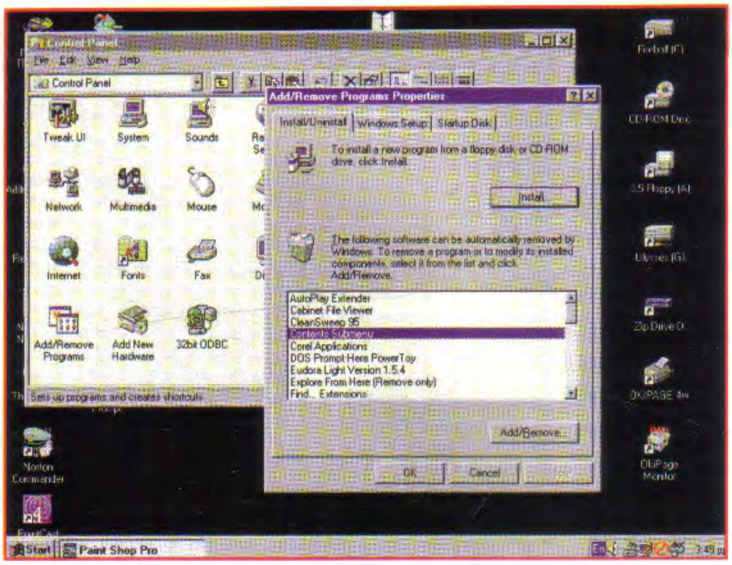
Ας ξεκινήσουμε από εκεί που προτείνει η Microsoft: το Start menu ή "Εναρξη" επί τω ελληνικότερω. Κατά καιρούς, έχω ακούσει διάφορα φαιδρά για το πώς ο χρήστης μπορεί να τοποθετήσει τα δικά του menus επάνω από το menu "Programs". Τα περισσότερα από αυτά έβαζαν στο παιχνίδι και το πρόγραμμα Regedit, με το οποίο ο χρήστης μπορεί να επέμβει στο Registry των Windows 95. Τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά, αρκεί να χρησιμοποιήσει κανείς τα εργαλεία των Windows 95 και, πιο συγκεκριμένα, τον Explorer. Χρησιμοποιώντας το εργαλείο αυτό, πηγαίνουμε στο directory C:\Windows\Start Menu. Εκεί θα πρέπει να βρούμε το folders "Programs". Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse επιλέγουμε New/Folder και πληκτρολογούμε το όνομα της αρεσκείας μας (για παράδειγμα, "Ζήτω το PC Master!"). Αυτό ήταν. Ούτε Registry ούτε άλλα τέτοια δύσκολα. Τώρα πια μπορείτε να βάλετε σε αυτό το folder όποιο shortcut επιθυμείτε. Το εν λόγω folder θα εμφανίζεται στο εξής ως menu πάνω από το "Programs" του Start menu.

Με παρόμοια διαδικασία μπορείτε να προσθέσετε "προορισμούς" για την εντολή "Sent To", η οποία εμφανίζεται όταν πατήσουμε το δεξί πλήκτρο του ποντικιού σε κάποιο εικονίδιο (ή αρχείο ή folder). Στην περίπτωση αυτή, το directory στο οποίο θα πρέπει να επέμβετε είναι το C:\Windows\Sent To.

Ας σημειωθεί ότι το ίδιο αποτέλεσμα (να βάλουμε τα δικά μας menus στο Start) μπορούμε να επιτύχουμε και με την εντολή Add από τα Properties του Start menu. Ομως, χρησιμοποιώντας τον Explorer έχουμε μεγαλύτερη ευελιξία, αν κάτι πάει στραβά.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να κάνουμε μία διευκρίνιση. Αν δεν έχετε χρησιμοποιήσει κάποιο από τα updates που διαθέτει για τα Windows 95 η Microsoft από καιρού εις καιρόν, είναι πολύ πιθανόν το folder

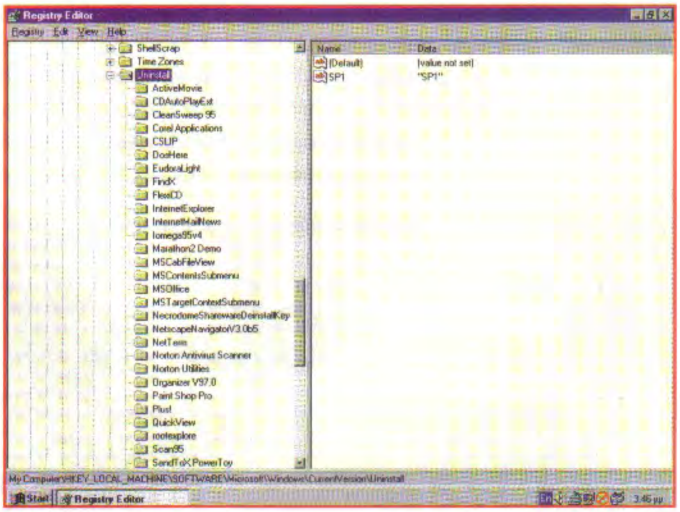
που δημιουργήσατε να εμφανίζεται όχι ως menu αλλά ως απλός φάκελος. Προκειμένου να ξεπεράσετε το πρόβλημα, θα πρέπει να καταφύγετε σε άλλες λύσεις (κοινώς, κομπίνες). Πηγαίνετε πάλι στο directory Start Menu και ανοίξτε το φάκελο "Programs". Πηγαίνετε σε έναν folder της αρεσκείας σας (το "StartUp" είναι ό,τι πρέπει), αντιγράψτε το στο Clipboard (Edit/Copy) και κάντε το paste (Edit/Paste) στο directory Start menu. Αλλάξτε το όνομά του και αντικαταστήστε τα shortcuts που υπάρχουν εκεί με τα δικά σας. Πιο περιπλεγμένη διαδικασία, αλλά τη δουλειά σας την κάνετε.



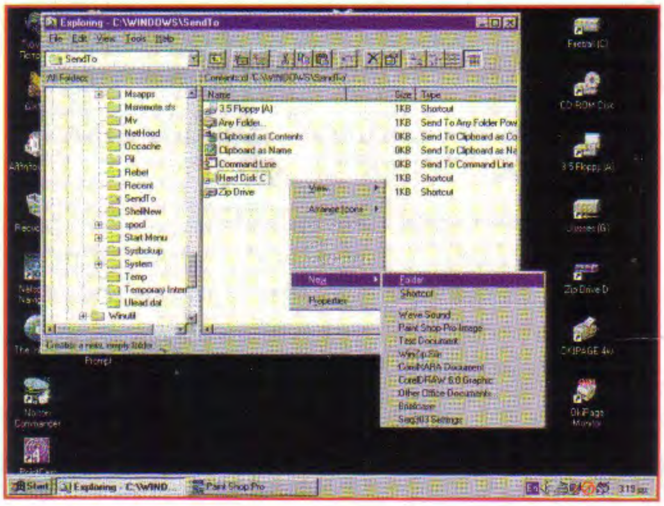
Ο κατάλογος εγκαταστημένων προγραμμάτων της υπηρεσίας Add/Remove Programs.

ADD/REMOVE PROGRAMS

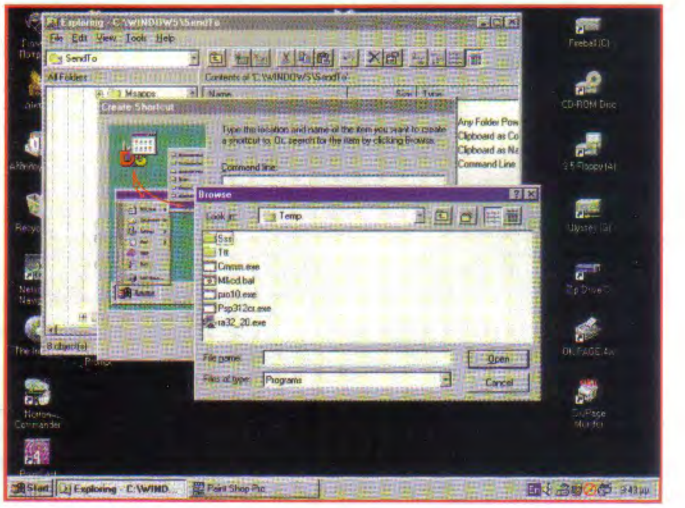
Αναφέραμε τη Registry των Windows 95. Καλό θα ήταν να μην ασχολείστε με αυτή, εκτός εάν ξέρετε πολύ καλά τι κάνετε. Ωστόσο, υπάρχουν περιπτώσεις που αναγκαστικά θα πρέπει να καταφύγετε σε αυτήν - για παράδειγμα, η υπηρεσία Add/Remove Programs που βρίσκεται στο Control Panel των Windows 95. Μετά την εγκατάσταση των "άπειρων" προγραμμάτων στον υπολογιστή του περιοδικού, ο κατάλογος των εγκαταστημένων στο παράθυρο της υπηρεσίας αυτής προγραμμάτων έφθανε τις τρεις σελίδες! Το πρόβλημα είναι ότι τα περισσότερα τα είχα σβήσει μόνος μου από το δίσκο, χωρίς να χρησιμοποιήσω το Add/Remove Programs. Ως γνωστόν, όταν σβήσετε μόνος σας μια εφαρμογή και προσπαθήσετε να την απεγκαταστήσετε με την υπηρεσία Add/ Remove Programs, τα Windows σας ειδοποιούν ότι δεν μπορούν να κάνουν τίποτα για την περίπτωσή σας και αφήνουν το όνομα της εφαρμογής στον κατάλογο των εγκαταστημένων προγραμμά-



Στο σημείο αυτό της Registry βρίσκονται τα ονόματα των προγραμμάτων που - υποτίθεται- είναι εγκατεστημένα στο σύστημά σας.



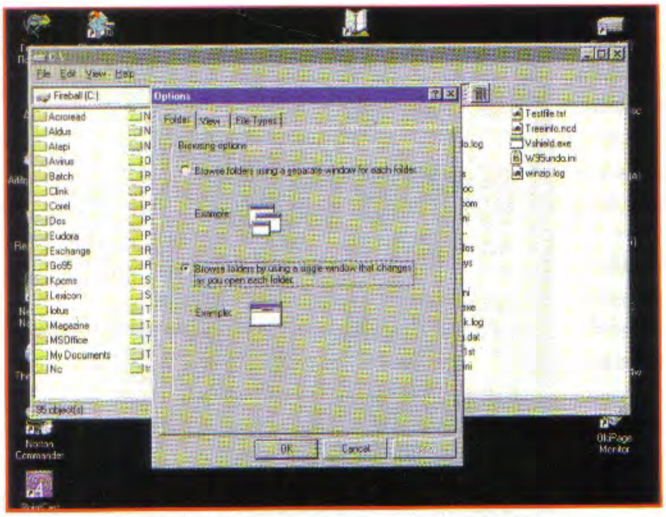
Ανάλογα με το τι θα επιλέξετε στο browse, ο "προορισμός" που θα δημιουργηθεί θα είναι φάκελος ή drive.



Δημιουργία νέου "προορισμού" για τη λειτουργία "Send To".

των. Βρε παιδιά, άνθρωποι είμαστε, σφάλματα κάνουμε. Ε, την έσβησα την εφαρμογή μόνος μου. Εντάξει, ήταν λάθος, αλλά το όνομα της εφαρμογής θα πρέπει να με κυνηγά ες αεί από τον κατάλογο αυτό; Αμ δε! Το καλό το παλικάρι ξέρει κι άλλο μονοπάτι...

Προκειμένου να αφαιρέσετε τα ονόματα των εφαρμογών που δεν υπάρχουν πια στο σύστημά σας από τον κατάλογο του Add/Remove Programs, θα χρειαστεί να καταφύγετε στη Registry και, πιο συγκεκριμένα, στο πρόγραμμα RegEdit, το οποίο υπάρχει στο directory των Windows 95 (χωρίς shortcut σε κάποιο menu). Βρείτε το και τρέξτε το. Μέσα από το πρόγραμμα αυτό μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή Edit/Find για να αναζητήσετε τη λέξη "Uninstall". Επειδή, όμως, υπάρχουν αρκετά "Uninstall", εδώ θα σας δώσουμε την ακριβή "τοποθεσία" όπου τα Windows 95 αποθηκεύουν τον κατάλογο των εγκαταστημένων προγραμμάτων. Εχουμε και λέμε, λοιπόν (κάθε εγγραφή αντιπροσωπεύει ένα folder):



Η ρύθμιση που σας απαλλάσσει από τον κυκεώνα των παραθύρων.

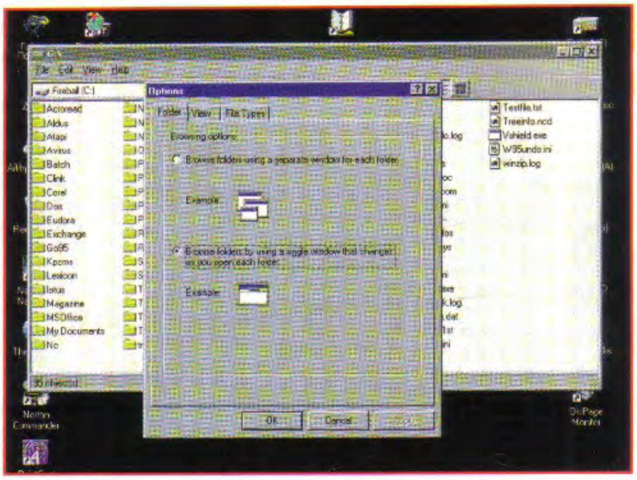
HKEY_LOCAL_MACHINE
SOFTWARE
Microsoft
Windows
CurrentVersion
Uninstall (επιτέλους!)

Στο folder "Uninstall" υπάρχουν όλα αυτά τα προγράμματα που εμφανίζονται στον κατάλογο του Add/Remove Programs. Αυτό που θα πρέπει να κάνετε εσείς είναι να σβήσετε (με το delete) τα προγράμματα που γνωρίζετε ότι ήδη έχετε διαγράψει από το δίσκο σας. Βέβαια, τα DLLs, οι δηλώσεις .ini και OLE, καθώς και τα associations που είχε δημιουργήσει η εγκατάσταση της εφαρμογής θα παραμείνουν στο σύστημά σας. Δεν μπορούμε να τα έχουμε και όλα δικά μας...

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΠΑΡΑΘΥΡΩΝ

"Ε, καλά", θα μου πείτε, "τα παράθυρα πια τα παίζουμε στα δάχτυλα". Καλώς και μπράβο σας. Αγνοήστε αυτή την παράγραφο. Αφήστε να μάθει και κάποιος άλλος. Εσείς, κοιτάξτε παρακάτω.

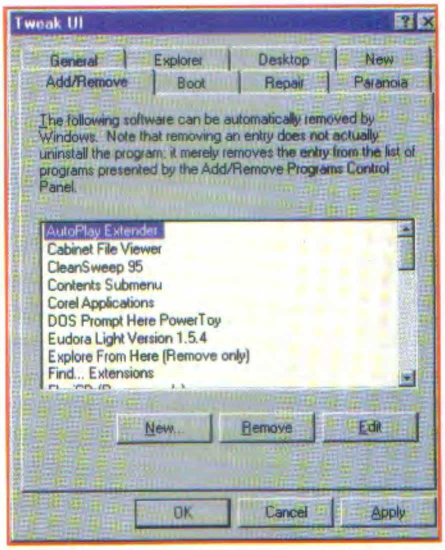
Παράθυρα, λοιπόν. Αν χρησιμοποιείτε τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις των Windows 95 για τα folders, είμαι σίγουρος ότι μέσα σε δευτερόλεπτα το desktop των Windows γεμίζει με ανοικτά παράθυρα, με αποτέλεσμα να μπερδεύεστε τόσο εσείς όσο και ο υπολογιστής σας. Πρώτα-πρώτα λοιπόν, ανοίξτε το My Computer και επιλέξτε την εντολή View Options. Αν δεν θέλετε να ανοίγει ξεχωριστό παράθυρο για κάθε folder που επιλέγετε, ενεργοποιήστε τη ρύθμιση "Browse folders by using a single window that changes as you open each folder" (όνομα ρύθμισης κι αυτό!). Εν ολίγοις, ενεργοποιήστε τη δεύτερη επιλογή του παραθύρου που εμφανίζεται (Folder). Το παράθυρο αυτό έχει και άλλα δύο "tabs" από τα οποία το "View" ίσως χρειαστεί να το επισκεφθείτε.



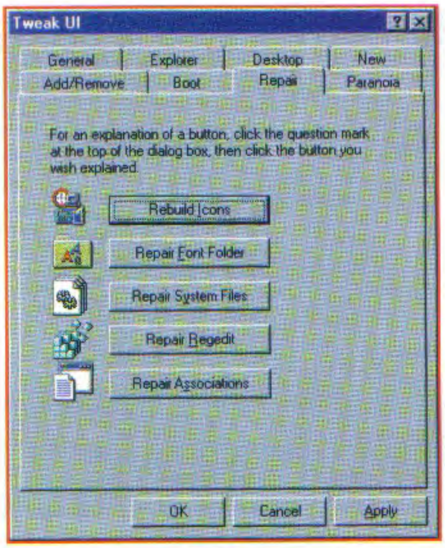
Δημιουργία νέου menu στο Start μέσα από τον Explorer.

Εδώ ρυθμίζετε τον τρόπο εμφάνισης των αρχείων του δίσκου σας. Αν είστε παλιός DOS-άς, οι επιλογές που εμφανίζονται εδώ θα σας φανούν χρήσιμες.

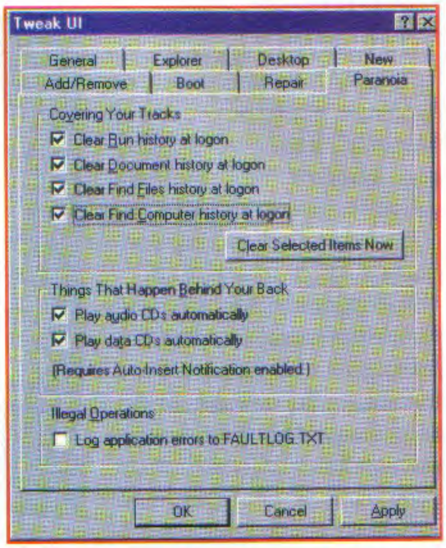
Εστω, όμως, ότι θέλετε κάθε folder που επιλέγετε να ανοίγει σε δικό του παράθυρο (και έχετε ενεργοποιημένη τη ρύθμιση "Browse folders using a separate window for each folder"). Για να κλείσετε όλα τα ανοικτά παράθυρά σας ταυτόχρονα, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο Shift καθώς επιλέγετε με το ποντίκι το Close Button του ενός παραθύρου. Για να μεταβείτε από ένα παράθυρο που απεικονίζει τα περιεχόμενα του directory (π.χ., C:\PROGRAMS\BUSINESS\WORD) στο παράθυρο που απεικονίζει τα περιεχόμενα του αμέσως "προηγούμενου" directory, δηλαδή του C:\PROGRAMS\BUSINESS, πατήστε το Backspace. Για να μεταπηδήσετε



Η αφαίρεση ονομάτων από τον κατάλογο εγκαταστημένων προγραμμάτων του Add/Remove Programs γίνεται παιχνίδι!

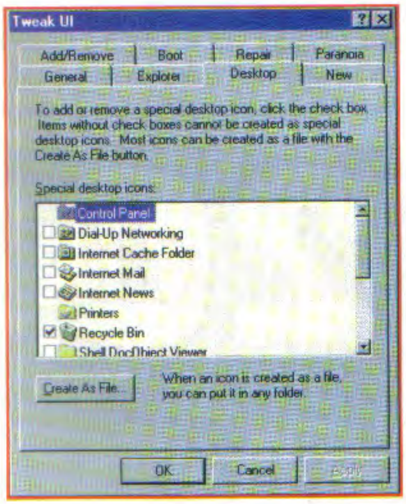


Επιδιόρθωση των βασικών συστατικών των Windows 95.

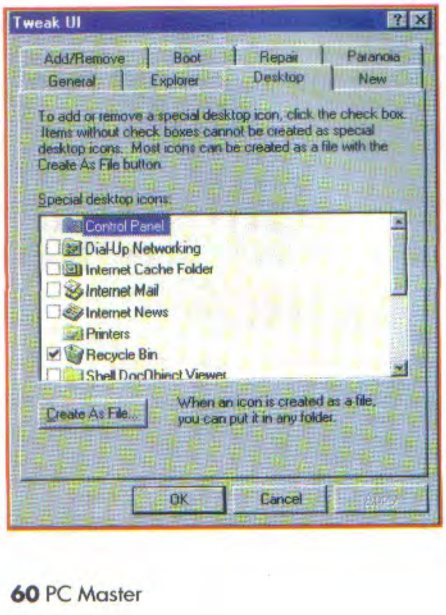


Χρήσιμες λειτουργίες κατά την εκκίνηση του συστήματος.

Ρυθμίσεις που αφορούν στα εικονίδια και τη γενικότερη εμφάνιση των Windows.



Ολα αυτά τα "ειδικά" αρχεία μπορεί να φαίνονται ή όχι επάνω στο desktop.



από ένα παράθυρο σε ένα άλλο όταν βρίσκεστε στο περιβάλλον εργασίας των Windows, πατήστε Alt-Tab. Για να πραγματοποιήσετε την ίδια λειτουργία στο περιβάλλον εργασίας ενός προγράμματος (π.χ. για να πάτε από ένα έγγραφο του Word σε ένα άλλο το οποίο έχετε ταυτόχρονα ανοικτό), πατήστε Ctrl-Tab. Ενας χρήσιμος συνδυασμός πλήκτρων είναι και το Ctrl-Esc, με τον οποίο εμφανίζεται το Start menu.

Η δημιουργία shortcuts είναι ένα σημαντικό χαρακτηριστικό των Windows 95. Τα shortcuts έχουν άμεση σχέση με το χειρισμό των παραθύρων, καθώς μπορούν να δημιουργηθούν με απλό drag'n'drop. Η διαδικασία είναι η εξής: Επιλέγετε με το δεξί πλήκτρο του mouse από το My Computer ή από τον Explorer το αρχείο για το οποίο θέλετε να δημιουργήσετε shortcut και το σύρετε επάνω στο desktop. Οταν ελευθερώσετε το δεξί πλήκτρο του mouse, θα παρουσιαστεί ένα menu με τις επιλογές Move here, Copy here και Create Shortcut here. Επιλέγετε την τελευταία και... voila! Ενα καινούριο shortcut κάνει την εμφάνισή του στο desktop σας. Αλλος τρόπος (γιατί υπάρχουν πολλοί) είναι να επιλέξετε το αρχείο με το δεξί πλήκτρο πάλι, αλλά να μην κρατήσετε το πλήκτρο πατημένο. Με τον τρόπο αυτόν, εμφανίζεται ένα menu με διάφορες επιλογές. Εσείς επιλέγετε το Create Shortcut. Βέβαια, στις περισσότερες περιπτώσεις, το shortcut αυτό δημιουργείται μέσα στο ίδιο folder, οπότε στη συνέχεια θα πρέπει να το μετακινήσετε επάνω στο desktop (με drag'n'drop). Υπάρχουν όμως folders, όπως αυτό του Control Panel, στα οποία δεν μπορείτε να δημιουργήσετε εικονίδια. Τα Windows, αφού σας ενημερώσουν για το γεγονός αυτό, σας προτρέπουν να δημιουργήσετε shortcut επάνω στο desktop. Ετσι, αν θέλετε μπορείτε να έχετε κάποια από τα στοιχεία του Control Panel επάνω στο desktop για ευκολότερη πρόσβαση.

TWEAK UI

Θα αναρωτιέστε, βέβαια, πού είναι κρυμμένη η λεγόμενη Tweak UI λειτουργία των Windows. Η απάντηση είναι απλή: Στο συνοδευτικό CD του PC Master! Συμπεριλαμβάνεται στα powertoys και είναι ένα από τα πιο χρήσιμα utilities των Windows 95 που έχω συναντήσει (σε συνδυασμό με τα υπόλοιπα powertoys, βέβαια). Αν θέλετε να έχετε απόλυτο έλεγχο στην εμφάνιση και συμπεριφορά των Windows 95, το Tweak UI είναι το απόλυτο όπλο! Χρησιμοποιήστε το και θα με θυμηθείτε! ■

PCs & ΕΡΓΟΝΟΜΙΑ

Για περισσότερες ώρες μπροστά στο monitor!

Ενα PC μπορεί να βελτιώσει αποτελεσματικά την ποιότητα της ζωής σας, αλλά μπορεί να καταστρέψει και την υγεία σας. Ποια είναι λοιπόν τα σημεία που θα πρέπει να προσέχετε κατά την ενασχόλησή σας με τους υπολογιστές;

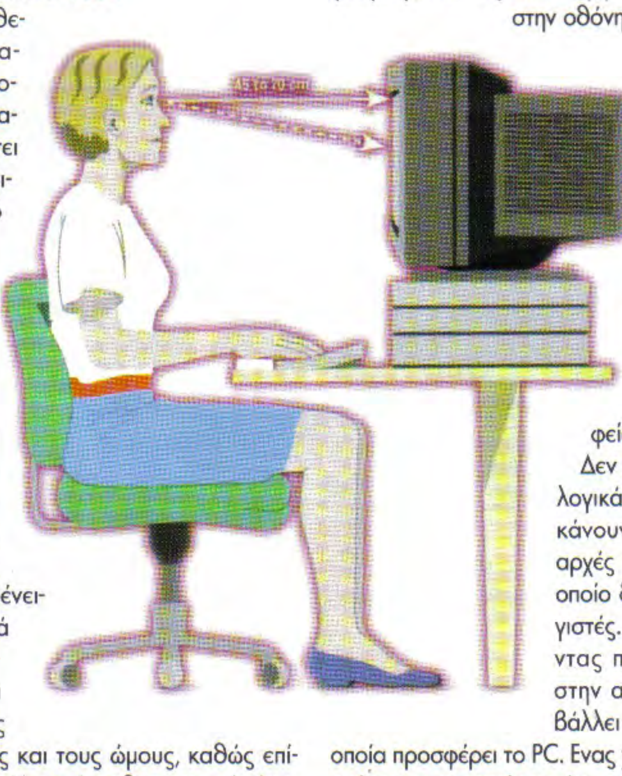
του Γιώργου Μαλαταρά
redorded@compulink.gr

Εχετε νιώσει ποτέ ρίγη, ζαλάδες και αδυναμία συγκέντρωσης αφότου κλείσατε τον υπολογιστή σας; Υποφέρετε συχνά από πονοκεφάλους ή πόνους στο λαιμό μετά τη χρήση του υπολογιστή σας; Πονάει η πλάτη ή τα χέρια σας μετά την πληκτρολόγηση; Αν αναγνωρίσατε εσάς σε ένα από τα παραπάνω συμπτώματα, τότε είναι πολύ πιθανό να είστε και εσείς θύμα του συνδρόμου των PCs και πρέπει να αναθεωρήσετε κάποιες απόψεις που αφορούν στη σωστή χρήση του υπολογιστή, αλλιώς είναι πολύ πιθανόν να αντιμετωπίσε-



τε σοβαρότερα προβλήματα στο μέλλον. Είναι ευτυχές ωστόσο το γεγονός ότι τα προβλήματα υγείας που προκαλεί η χρήση των υπολογιστών αποφεύγονται εύκολα. Εμείς θα προσπαθήσουμε να σας δώσουμε ορισμένες συμβουλές και προτάσεις, έτσι ώστε να αποφύγετε κάποια δυσάρεστα αποτελέσματα από τη χρήση των υπολογιστών, η οποία στις μέρες μας έχει γίνει καθημερινή συνήθεια. Οσοι ασχολούνται επαγγελματικά με το PC ή παίζουν παιχνίδια ή διαβάζουν με τη βοήθειά του, σίγουρα περνούν πολλές ώρες μαζί του. Ωστόσο, και οι αρχάριοι ξοδεύουν αρκετές ώρες για την εκμάθησή του. Ετσι, είναι πρωταρχικής σημασίας για όλους να γνωρίζουν τα μέτρα προφύλαξης και τους κινδύνους που εγκυμονεί η πολύωρη, καθημερινή και μακροχρόνια συμβίωση με τον υπολογιστή.

Μία πάρα πολύ γνωστή και συχνή βλάβη που προκαλείται κυρίως στα χέρια είναι το RSI (Repetive Strain Injury), γνωστό και ως "επαναληπτικό τραύμα των νεύρων". Το RSI είναι ένα σοβαρό πρόβλημα που εξασθενεί τα νεύρα και, σε ακραίες περιπτώσεις, μπορεί να προκαλέσει ανεπανόρθωτη βλάβη. Καλύπτει ένα ευρύ φάσμα ασθενειών τέτοιου τύπου, από την απλή τενοντίτιδα μέχρι το σύνδρομο του καρπιαίου σωλήνα. Ωστόσο, οι γιατροί παραμένουν αβέβαιοι για το τι ακριβώς προκαλεί αυτή την εξασθένηση των νεύρων, αλλά όλοι συμφωνούν στο ότι είναι πολύ εύκολο να αποφευχθεί. Τα συμπτώματα της ασθένειας RSI ποικίλλουν, αλλά σχεδόν πάντα περιλαμβάνουν περίεργους και δυνατούς πόνους στις παλάμες, τους βραχίονες και τους ώμους, καθώς επίσης και συχνές κράμπες. Μπορεί να θεραπευτεί εύκολα όταν βρίσκεται στα πρώτα στάδια, αν όμως το αμελήσετε μπορεί να προκαλέσει σοβαρές ζημιές αλλά και έντονο πόνο. Το RSI συνήθως προκαλείται από τη λανθασμένη θέση των χεριών κατά την πληκτρολόγηση, από τη λανθασμένη θέση του σώματος στην καρέκλα και από τη λανθασμένη οπτική γωνία υπό την οποία πολλές φορές κοιτάμε την οθόνη. Οι παθόντες βρίσκουν πολλούς τρόπους θεραπείας τέτοιων ασθενειών. Οι εναλλακτικές αυτές προσεγγίσεις έχουν σχέση με τις μεθόδους τις οποίες ακολουθεί ο γιατρός και μπορεί να είναι από απλό μασάζ έως βελονισμός ή και χειρουργείο (ιδιαιτέρα σε ακραίες περιπτώσεις κρίνεται αναπόφευκτο).

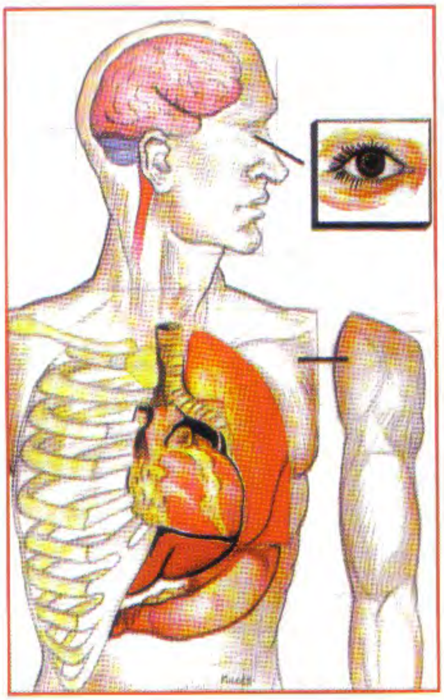


Εκτός όμως από τα τραύματα των νεύρων, με τη χρήση του υπολογιστή μπορεί να προκληθούν και άλλες εξίσου σοβαρές βλάβες, όπως βλάβη στα μάτια. Αυτό συμβαίνει αν κοιτάμε από πολύ κοντά ή από πολύ μακριά την οθόνη του υπολογιστή, αν δεν έχουμε φίλτρα ή γυαλιά προστασίας, αν κοιτάμε υπό λάθος οπτική γωνία ή ακόμα και αν δεν έχουμε το σωστό φωτισμό στο περιβάλλον εργασίας. Αν υπάρχει φυσικός φωτισμός στο χώρο εργασίας, τα παράθυρα θα πρέπει να βρίσκονται δεξιά ή αριστερά από τον υπολογιστή, έτσι ώστε να αποφεύγεται να πέφτει το ηλιακό φως κατευθείαν στην οθόνη, κάτι το οποίο είναι πολύ κουραστικό για τα μάτια. Αν εργαζόμαστε με τεχνητό φως, θα πρέπει να φωτίζεται ολόκληρο το δωμάτιο με άπλετο φως και να αποφεύγουμε να πέφτουν λάμψεις ή δέσμες φωτός πάνω στην οθόνη. Βλάβες προκαλούνται επίσης και στη σπονδυλική στήλη, όπως κυφώσεις ή διάφορες μορφές σκολίωσης, από την κακή θέση που έχουμε στην καρέκλα, την κακή τοποθέτηση των χεριών κατά την πληκτρολόγηση, αλλά και την κακή τοποθέτηση των περιφερειακών πάνω στο γραφείο.

Δεν είναι όμως μόνο τα παθολογικά αίτια που πρέπει να μας κάνουν να αναθεωρήσουμε τις αρχές μας για τον τρόπο με τον οποίο δουλεύουμε στους υπολογιστές. Ο ψυχολογικός παράγοντας παίζει πρωτεύοντα ρόλο στην απόδοσή μας, αλλά συμβάλλει και στην ευχαρίστηση την οποία προσφέρει το PC. Ενας χώρος εργασίας τακτοποιημένος, οργανωμένος, όμορφος, καλά φωτισμένος και καθαρός αλλάζει τη διάθεσή μας, αυξάνει την παραγωγικότητά μας και μας απελευθερώνει από το ολέθριο άγχος. Το άγχος μπορεί να προκαλέσει περισσότερο κακό απ' όσο φανταζόμαστε. Τα σημάδια του άγχους είναι: συχνοί πονοκέφαλοι, αϋπνίες ή ανήσυχος ύπνος, νευρικότητα, αρρυθμίες, ταχυκαρδίες και άλλα. Για να αποφύγουμε το άγχος, καλό θα ήταν να κάνουμε συχνά διαλείμματα και να κάνουμε μικρές βόλτες στο χώρο εργασίας μας.

Ο ΧΩΡΟΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Θα πρέπει να δοθεί αρκετή προσοχή σε ό,τι αφορά τη διαμόρφωση του χώρου εργασίας σας, ιδιαίτερα όταν περνάτε αρκετές ώρες της ημέρας σε αυτόν. Σε καμία περίπτωση δεν θα πρέπει να νιώθετε καταπιεσμένος ή στριμωγμένος κατά την εργασία σας στο γραφείο. Η καρέκλα θα πρέπει να προσαρμόζεται στο ύψος και το βάρος σας και θα πρέπει απαραιτήτως να προσφέρει υποστήριξη της πλάτης και μπράτσα για την ξεκούραση των χεριών. Οσον αφορά στο σύστημα του υπολογιστή σας, θα πρέπει να είναι λειτουργικό και εύχρηστο, και να αποφεύγετε κατά το δυνατό τους εκνευριστικούς ήχους (δυνατοί ήχοι από το δίσκο ή τον εκτυπωτή). Πολλοί χρήστες εξάλλου θέλουν το PC τους να είναι ευχάριστο, με ωραία χρώματα και σχήματα. Η οθόνη θα πρέπει να είναι μεγάλη, να μην τρεμοπαίζει και να εκπέμπει όσο το δυνατόν λιγότερη ακτινοβολία. Επίσης θα πρέπει να παρέχει χρώματα με οξύτητα και όχι θαμπά. Θα πρέπει να προσεχτεί και ο ήχος, αν ο υπολογιστής μας διαθέτει. Τα καλά ηχεία και η καλή κάρτα ήχου, που έχουν ως αποτέλεσμα την καλή ποιότητα ήχου, σίγουρα φτιάχνουν τη διάθεσή μας και τονώνουν το ηθικό μας. Αντίθετα, τα παράσιτα που προκαλούν τα κακής ποιότητας ηχεία μπορεί να μας εκνευρίσουν και κατά συνέπεια να μας αγχώσουν. Τέλος, το πληκτρολόγιο έχει αποδειχθεί ότι παίζει σημαντικό ρόλο. Ετσι άλλωστε έκαναν και την εμφάνισή τους πρόσφατα τα νέα μοντέλα των πληκτρολογίων, που δεν θυμίζουν και πολύ τους προγόνους τους.



Η ΣΩΣΤΗ ΣΤΑΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ...

Η στάση του σώματος που έχουμε κατά τη διάρκεια της ενασχόλησής μας με τον υπολογιστή παίζει πρωτεύοντα ρόλο τόσο στην υγεία όσο και στη διάθεσή μας.

Τα μάτια θα πρέπει να βρίσκονται σε απόσταση μεταξύ 45 και 70 cm από την οθόνη, η οποία θα πρέπει να είναι ελαφρώς πιο χαμηλά από το ύψος των ματιών. Το κεφάλι και ο λαιμός θα πρέπει να βρίσκονται στην ίδια ευθεία και σχηματίζοντας ορθή γωνία με το πάτωμα. Οι ώμοι θα πρέπει να είναι όρθιοι και ποτέ χαλαρωμένοι. Τα χέρια, για όσους πληκτρολογούν πολύ, θα πρέπει να είναι ελαφρώς παράλληλα με το πάτωμα και τα δάχτυλα να βρίσκονται σε ευθεία γραμμή και όχι λυγισμένα. Η πλάτη πρέπει να είναι όρθια και να υποστηρίζεται από την καρέκλα. Οι μηροί θα πρέπει να είναι σε παράλληλη προς το πάτωμα θέση και να σχηματίζουν ορθή γωνία με τα γόνατα.

ΥΛΙΚΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΒΟΗΘΗΣΟΥΝ...

Μπορείτε να αγοράσετε πλήθος εξαρτημάτων που κάνουν τον υπολογιστή πιο απλό και ξεκούραστο στη χρήση. Ορισμένα από τα προϊόντα αυτά είναι:

Πληκτρολόγια: Τα πληκτρολόγια εμφανίζονται πλέον σε πολλά σχήματα και μεγέθη. Είναι εργονομικά σχεδιασμένα, έτσι ώστε να προσαρμόζουν τα πλήκτρα στα δάχτυλα, καθιστώντας την πληκτρολόγηση απλή, γρήγορη και ξεκούραστη. Τα καλύτερα από αυτά τα πληκτρολόγια έχουν έναν άξονα στη μέση και χωρίζονται σε δύο μέρη, ένα για το δεξί και ένα για το αριστερό χέρι. Επίσης υπάρχουν ειδικά μοντέλα τέτοιων πληκτρολογίων, στα οποία το πάτημα κάποιων κουμπιών, όπως π.χ. το Shift ή το CTRL, γίνεται με τα πόδια.

Βοηθητικά καρπού: Τα βοηθητικά καρπού είναι απαραίτητα κυρίως σε αυτούς οι οποίοι πληκτρολογούν πολλές ώρες. Τοποθετούνται μπροστά στο πληκτρολόγιο και ξεκουράζουν τους καρπούς, υποστηρίζοντάς τους όταν δεν πατάνε πλήκτρα.

Οθόνη: Μια καλή οθόνη δεν αρκεί για να λύσει τα προβλήματα που προκαλούνται. Θα πρέπει να χρησιμοποιείτε φίλτρο ή γυαλιά προστασίας από την ακτινοβολία και το στατικό ηλεκτρισμό της οθόνης. Η οθόνη θα πρέπει να διαθέτει ειδική βάση, έτσι ώστε να προσαρμόζεται στις ανάγκες μας και να βρίσκουμε την ιδανική οπτική γωνία. Πολλές φορές είναι χρήσιμα και άλλα αξεσουάρ, όπως αυτά που κρατούν σελίδες στο πλάι της οθόνης και κάνουν την αντιγραφή κειμένου ξεκούραστη.

Πέρα απ' όλα αυτά, θα μπορούσαμε να κάνουμε και κάποιες μικρές ασκήσεις γυμναστικής, γρήγορες και απλές, οι οποίες βοηθούν στο να ξεκουραστούμε και να συνεχίσουμε το δύσκολο πολλές φορές έργο μας. Σημαντικό είναι κατά τη διάρκεια της πληκτρολόγησης να αποφεύγονται τα τσιγάρα και οι καφέδες. Οταν πληκτρολογούμε για πολλές ώρες τα μάτια κουράζονται πολύ. Για την ξεκούρασή τους μπορούμε να κοιτάμε προς τον καθαρό ουρανό ή τη θάλασσα. Αν δεν έχουμε τέτοια δυνατότητα, καλό θα είναι να κοιτάμε σε όμορφες αφίσες με απαλά χρώματα.

Βεβαίως το θέμα της προφύλαξης της υγείας μας από τη χρήση των υπολογιστών είναι ανεξάντλητο. Λαμβάνοντας όμως υπόψη όλα τα απαραίτητα μέτρα, που από πολλούς θεωρούνται υπερβολικά, μπορούμε να απολαμβάνουμε κάθε στιγμή την ευχαρίστηση και τις ευκολίες τις οποίες προσφέρει ο υπολογιστής, προπάντων με υγεία.

■


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ
ΜΠΡΟΣΤΑ™
LIGHTHOUSE
The dark being
SIERRA
The Lost Files Of
SHERLOCK HOLMES
Case of the Rose Tattoo
ELECTRONIC ARTS
THE Pandora DIRECTIVE
TIME COMMANDO
SYNDICATE WARS
UNCOVER THE SECRETS OF THE DEEP
BROKEN SWORD
CD CORNER®
ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482
ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184
ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE E.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535
PLOTLINE A.E.

WEB ΣΕΛΙΔΕΣ ΜΕ ΤΟ FRONTPAGE

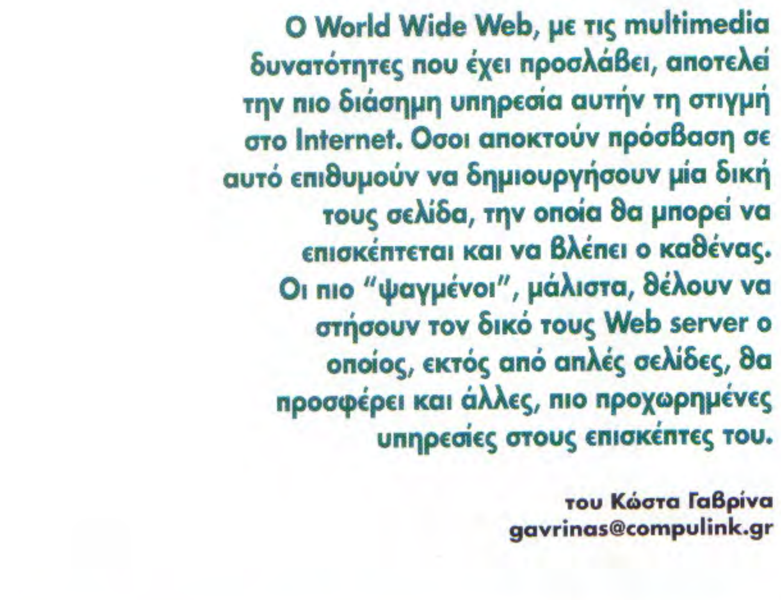
Ανεση και εξυπηρέτηση

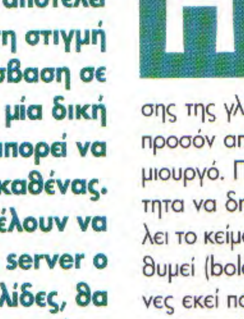
Ο World Wide Web, με τις multimedia δυνατότητες που έχει προσλάβει, αποτελεί την πιο διάσημη υπηρεσία αυτήν τη στιγμή στο Internet. Οσοι αποκτούν πρόσβαση σε αυτό επιθυμούν να δημιουργήσουν μία δική τους σελίδα, την οποία θα μπορεί να επισκέπτεται και να βλέπει ο καθένας. Οι πιο "ψαγμένοι", μάλιστα, θέλουν να στήσουν τον δικό τους Web server ο οποίος, εκτός από απλές σελίδες, θα προσφέρει και άλλες, πιο προχωρημένες υπηρεσίες στους επισκέπτες του.

του Κώστα Γαβρίνα
gavrinas@compulink.gr

Η δημιουργία σελίδων στον Web είναι μία διαδικασία πολύ εύκολη πλέον, διότι με τα προγράμματα που κυκλοφορούν και τα οποία μπορεί εύκολα να βρει κάποιος στο Δίκτυο, δεν υπάρχει η ανάγκη γνώσης της γλώσσας HTML (HyperText Markup Language), προσόν απαραίτητο μέχρι πρότινος για τον επίδοξο δημιουργό. Πολλά προγράμματα προσφέρουν τη δυνατότητα να δημιουργήσει ο χρήστης τη σελίδα του, να βάλει το κείμενο όπου θέλει, να το μορφοποιήσει όπως επιθυμεί (bold, italics, underline), να τοποθετήσει τις εικόνες εκεί που πρέπει, να δημιουργήσει τα links σε εσωτερικά σημεία της σελίδας του ή σε άλλα σημεία του Internet και γενικά να φτιάξει μία σελίδα όπως αυτός θέλει, δίχως να έχει γράψει ούτε μία γραμμή κώδικα.

Η γνωστή σε όλους μας Microsoft έχει μπει εδώ και αρκετό καιρό στο χώρο (ή στο χορό - αν προτιμάτε) του Internet, διαβλέποντας μία μεγάλη διάδοση του μέσου τόσο βραχυπρόθεσμα όσο και μεσοπρόθεσμα. Εχει κυκλοφορήσει αρκετά προϊόντα για χρήση στο Διαδίκτυο με περισσότερο γνωστό τον Internet Explorer, ενώ και οι νέες εκδόσεις των λειτουργικών συστημάτων που αναμένεται να κυκλοφορήσει θα είναι εφοδιασμένες με αρκετά εργαλεία για χρήση στο Internet. Το FrontPage είναι ένα πρόγραμμα της Microsoft για τη δημιουργία σελίδων στον Web. Η τελευταία έκδοσή του είναι η 2.0.1.928 beta 2 με ημερομηνία κυκλοφορίας 28/9/96. Αυτή την έκδοση χρησιμοποιήσαμε για το παρόν κείμενο και, παρά το ότι πρόκειται για beta έκδοση, δεν παρουσίασε κανένα πρόβλημα κατά τη χρήση της. Τι είναι όμως αυτό το πρόγραμμα;



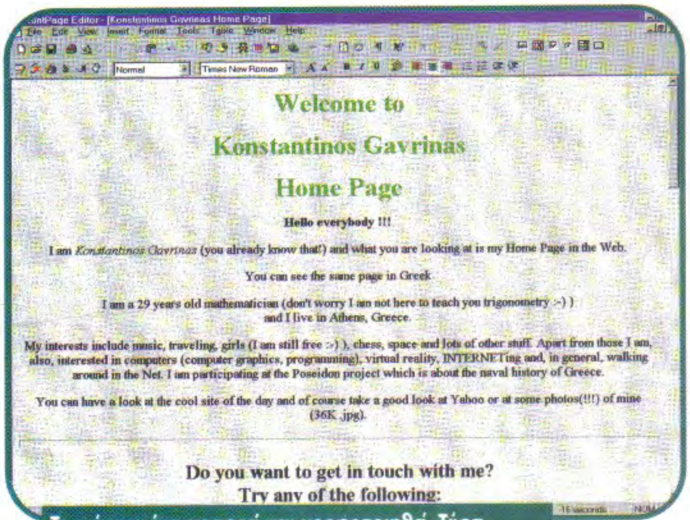


Το FrontPage είναι ένα πρόγραμμα δημιουργίας όχι μόνο σελίδων αλλά και Web sites, δηλαδή κόμβων στο Internet και διαθέτει πολλές ευκολίες για αυτόν το σκοπό. Αυτό όμως που αξίζει αναφοράς είναι ο HTML editor, ο οποίος είναι πολύ καλός και απαλλάσσει από πολύ κόπο και πονοκεφάλους! Οι wizards επίσης που

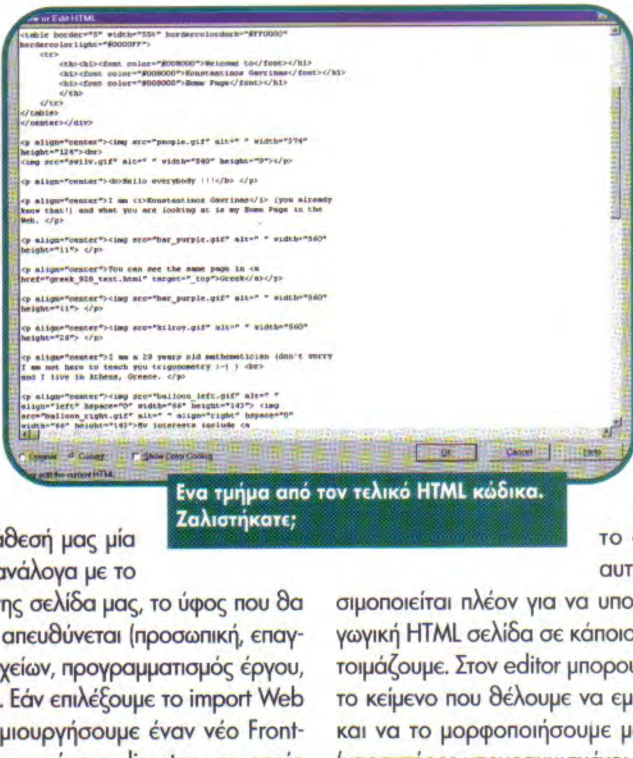
διαθέτει διευκολύνουν για τη δημιουργία είτε μιας σελίδας είτε πινάκων και frames.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Αφού έχουμε εγκαταστήσει το FrontPage, είμαστε σε θέση να απολαύσουμε τη δύναμη και την ευχρηστία του προϊόντος. Ξεκινώντας, ερωτώμαστε από το πρόγραμμα εάν θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα FrontPage Web βασιζόμενοι σε κάποιον wizard (πρόγραμμα που πραγματοποιεί ό,τι ζητήσει ο χρήστης στηριζόμενο στις απαντήσεις που παίρνει από τον τελευταίο στις ερωτήσεις του) ή template (σύνολο από προσχεδιασμένες μορφές κειμένου και προτεινόμενων θέσεων των εικόνων), εάν θα χρησιμοποιήσουμε τον import wizard για εάν θα εισαγάγουμε τη μορφή κάποιου ήδη δημιουργημένου Web ή εάν θα ξεκινήσουμε από το μηδέν, έχοντας μπροστά μας έναν κενό χώρο στον οποίο μπορούμε να κάνουμε σχεδόν ό,τι θέλουμε, περιοριζόμενοι περισσότερο από τη φαντασία μας παρά από οτιδήποτε άλλο. Σημειώνουμε ότι με τον όρο FrontPage Web εννοούμε το σύνολο κάποιων HTML σελίδων και τα αρχεία με εικόνες και ήχους που τις συνοδεύουν και τα οποία βρίσκονται είτε σε κάποιον Web server είτε στο δίσκο του υπολογιστή μας. Εάν επιλέξουμε να δημιουργήσουμε μία σελίδα βασιζόμενοι σε κάποιον wizard ή template, έχουμε στη διάθεσή μας μία πληθώρα από επιλογές, ανάλογα με το είδος του περιεχομένου της σελίδα μας, το ύφος που θα έχει και το σε ποιους θα απευθύνεται (προσωπική, επαγγελματική, κατάλογος αρχείων, προγραμματισμός έργου, υποστήριξη πελατών κ.ά.). Εάν επιλέξουμε το import Web wizard μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν νέο FrontPage Web στηριζόμενοι σε κάποιο directory το οποίο βρίσκεται στο δίσκο μας ή στο δίκτυο.



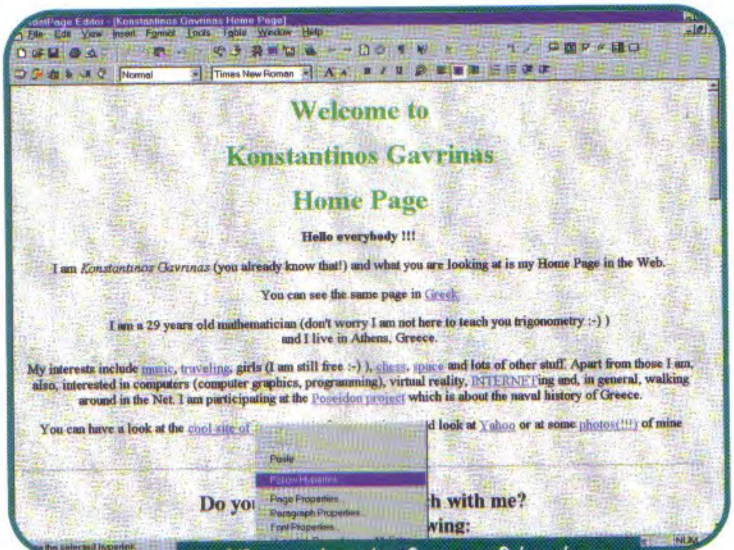
Το κείμενο έχει γραφτεί και μορφοποιηθεί. Τώρα πρέπει να οριστούν τα links.



Ένα τμήμα από τον τελικό HTML κώδικα. Ζαλιστήκατε;

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

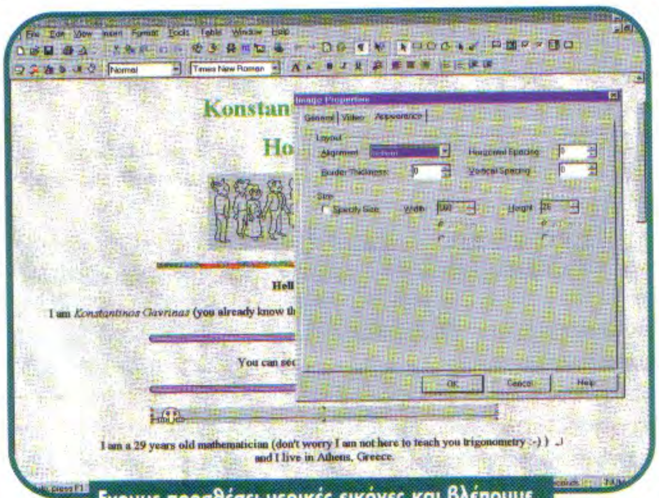
Ας δούμε πώς μπορούμε να ξεκινήσουμε τη δημιουργία της δικής μας σελίδας. Αποφεύγοντας τα διάφορα wizards και templates ώστε να είμαστε τελείως ελεύθεροι στο σχεδιασμό, επιλέγουμε το Blank FrontPage Web. Μας ζητείται το directory στο οποίο θα τοποθετηθεί ο FrontPage Web και το όνομα που θα δώσουμε σε αυτόν. Αυτό θα είναι και το όνομα του directory (μέσα στο προηγούμενο) όπου θα τοποθετηθεί η σελίδα μας μαζί με τα παρελκόμενά της (αρχεία εικόνων, ήχων κ.λπ). Κάνοντας double click πάνω στο εικονίδιο της (κενής) σελίδας που φαίνεται στο δεξιό τμήμα της οθόνης μας, ανοίγει ο FrontPage editor όπου μπορούμε να "στήσουμε" το περιεχόμενο της σελίδας μας. Αυτή θα έχει - εξ ορισμού - το όνομα index.html, διότι αυτό είναι το όνομα που χρησιμοποιείται πλέον για να υποδηλώσει την αρχική-εισαγωγική HTML σελίδα σε κάποιο directory του Web που ετοιμάζουμε. Στον editor μπορούμε να πληκτρολογήσουμε το κείμενο που θέλουμε να εμφανίζεται στη σελίδα μας και να το μορφοποιήσουμε με όποιον τρόπο θέλουμε (χαρακτήρες υπογραμμισμένοι - έντονοι - πλάγιοι, χρωματισμός/μέγεθος χαρακτήρων, στοίχιση παραγράφου αριστερή - δεξιά - κεντραρισμένη - αριστερή/δεξιά). Με δεξί κλικ κάπου πάνω στην επιφάνεια της σελίδας μας μπορούμε να καθορίσουμε τον τίτλο της σελίδας (που θα φαίνεται στο άνω αριστερά τμήμα του browser που θα χρησιμοποιεί ο επισκέπτης μας), το background (χρωματισμός, ήχος), εάν και πόσο μεγάλα θα είναι τα άνω και αριστερά περιθώρια και με ποιο χρώμα θα εμφανίζεται το κανονικό κείμενο, τα links που έχουμε επισκεφθεί κατά το παρελθόν και τα ενεργά.



Η σελίδα μας, όπως έχει διαμορφωθεί μετά τον καθορισμό των links. Προσέξτε τις επιλογές που εμφανίζονται με δεξί κλικ.

LINKS

Τώρα που έχουμε γράψει το κείμενο και το έχουμε μορφοποιήσει με τον τρόπο που θέλουμε, ήρθε η ώρα να φτιάξουμε ορισμένα links προς άλλες σελίδες δικές μας που θα είναι είτε στον ίδιο χώρο με την αρχική είτε σε σελίδες που υπάρχουν στον Web. Η δημιουργία των links είναι μία εξαιρετικά απλή υπόθεση. Μαρκάρουμε με το ποντίκι το τμήμα του κειμένου που θέλουμε να αντιπροσωπεύει το link. Από το μενού επιλέγουμε Insert/Hyperlink. Στο πλαίσιο που θα μας εμφανιστεί μπορούμε να τοποθετήσουμε το URL της σελίδας που θέλουμε (εάν αυτή υπάρχει) ή να πάμε στην επιλογή New Page και να συμπληρώσουμε τον τίτλο της και το όνομα του αρχείου που θα την περιέχει. Εάν η σελίδα δεν υπάρχει ήδη, μπορούμε να τη δημιουργήσουμε και όταν ολοκληρώσουμε, να επιστρέψουμε στην προηγούμενη. Σημειωτέον ότι αξίζει στην καινούρια σελίδα που φτιάξαμε να βάλουμε ένα link επιστροφής στην αρχική για διευκόλυνση όσων τη δούν. Με δεξί κλικ πάνω από κάποιο link μπορούμε να φέρουμε στον editor τη σελίδα που αντιστοιχεί στο link αυτό.



Εχουμε προσθέσει μερικές εικόνες και βλέπουμε τα properties για μία από αυτές.

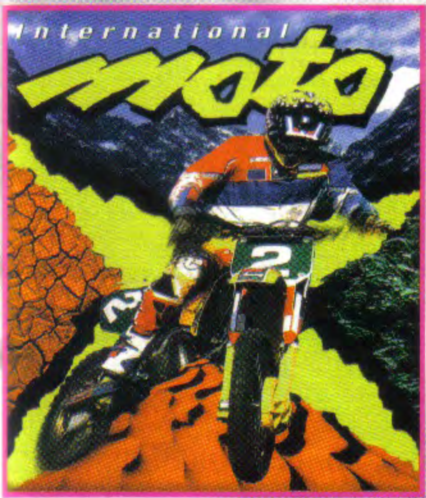
ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΗΧΟΙ

Στο σημείο αυτό έχουμε ολοκληρώσει την κεντρική και τις υπόλοιπες σελίδες που θα έχουμε στον Web, όσον αφορά στο τμήμα τους το σχετικό με το κείμενο, τη μορφή του και τα links που χρησιμοποιούνται. Εάν κοιτάξουμε στον FrontPage Explorer θα δούμε την αρχική σελίδα μας να συνδέεται με όλες τις άλλες που έχουμε δημιουργήσει όπως επίσης και τα links σε άλλες σελίδες εκτός των δικών μας. Αυτή είναι μία μεγάλη διευκόλυνση για να έχουμε μία εποπτεία του όλου FrontPage Web που σχεδιάζουμε, κάτι ιδανικό για όσους ετοιμάζουν πολύπλοκα Webs. Επισημαίνουμε ότι, επιλέγοντας κάποιαν από αυτές τις σελίδες (με δεξί κλικ του ποντικιού), μπορούμε να τη φέρουμε στο κέντρο της παρατήρησής μας στον FrontPage Explorer και να δούμε τα δικά της links.

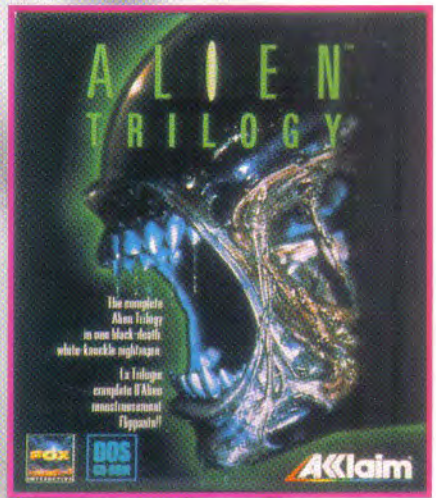
Συνεχίζουμε με τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να βάλουμε εικόνες στις σελίδες μας ώστε να τις κάνουμε πιο ευχάριστες και ζωντανές. Ο τρόπος αυτός είναι πολύ απλός. Από το μενού επιλέγουμε Insert/Image και την εικόνα που θέλουμε να εισαγάγουμε. Αυτή μπορεί να είναι ήδη στον δικό μας Web, να είναι κάποιο άλλο αρχείο στο δίσκο μας, κάποια εικόνα κάπου στο Internet ή ακόμα κάποια από τις πολυάριθμες μικρές εικόνες που έχει στη διάθεσή μας το FrontPage. Αυτές είναι χωρισμένες σε κατηγορίες όπως cliparts, backgrounds, bullets, icons, lines, logos και μπορούμε να βρούμε κάποια που θα κοσμήσει τις σελίδες μας. Η εικόνα τοποθετείται αρχικά εκεί όπου βρισκόταν ο κέρσορας, αλλά κατόπιν μπορούμε να τη μετακινήσουμε σε άλλο σημείο της σελίδας μας με μεγάλη ακρίβεια. Με τον ίδιο τρόπο μπορούμε να εισαγάγουμε κάποιο video (δυστυχώς, το πρόγραμμα δεν μας προσφέρει έτοιμα videos!). Από το ίδιο μενού, δηλαδή το Insert, μπορούμε να εισαγάγουμε στη σελίδα μας διακοπές ροής (breaks), οριζόντιες γραμμές, σύμβολα, σχόλια, ήχο στο παρασκήνιο (background sound), κυλιόμενα κείμενα (marquees), ActiveX controls, Java Applets, Plug-Ins και PowerPoint Animations. Υπάρχει η ευχέρεια για χρήση εργαλείων διαχείρισης φορμών όπως one line text boxes, scrolling text boxes, check boxes, radio buttons, push buttons και drop down menus. Ολα αυτά τοποθε-

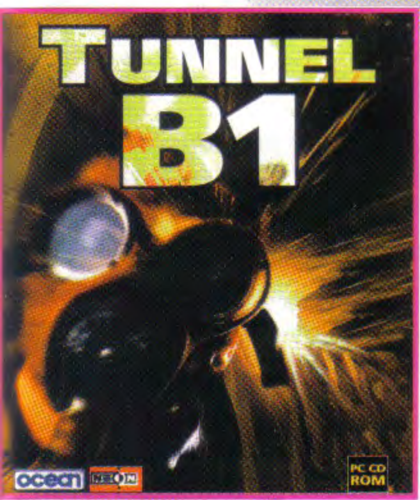
ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΟΔΗΓΙΩΝ

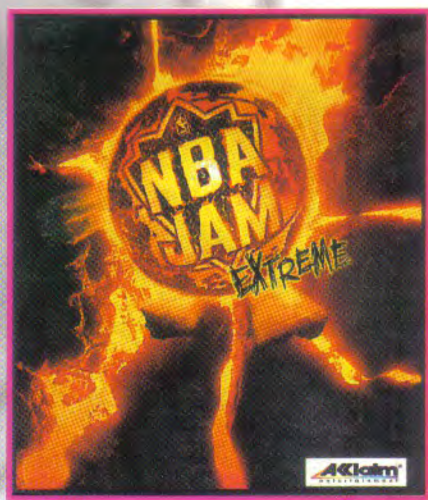












Και Σύντομα...

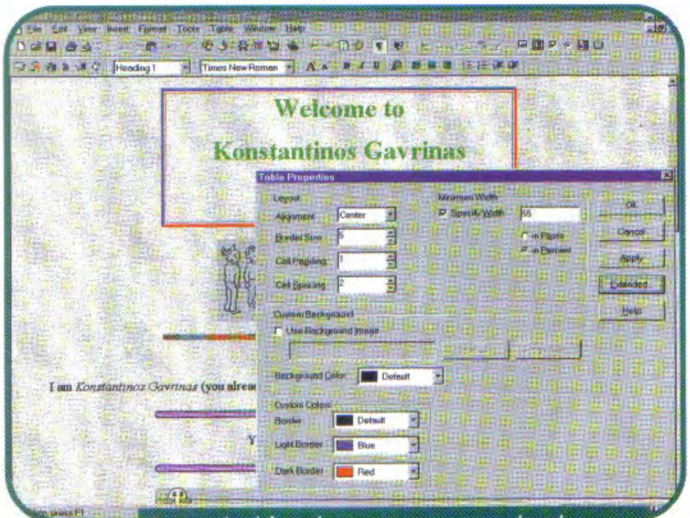
- AMOK
- SCORCHER
- DESTRUCTION DERBY 2



CD media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA

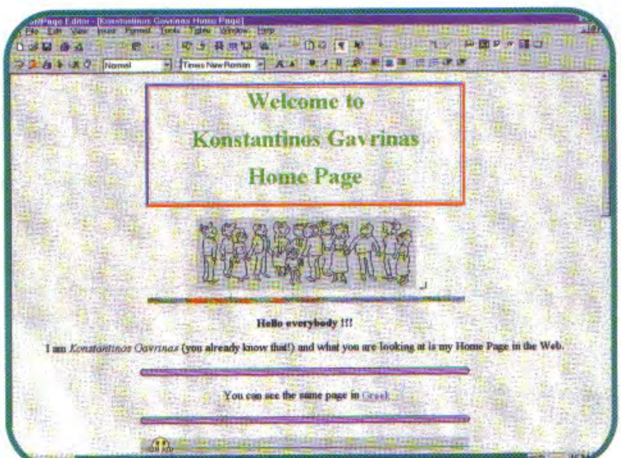
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ

CD-Media A.E.
Λεωφ. Δημοκρατίας 10, Ν.Ψυχικό, 154 51, Αθήνα
Τηλ: (01)-67.73.293 fax: (01)-67.73.236, email: cdmedia@compulink.gr / Web-zone: www.cdmedia.gr



Ο αρχικός τίτλος γίνεται πιο εντυπωσιακός, εάν τον βάλουμε σε έναν πίνακα 1x1 και καθορίσουμε ένα όμορφο πλαίσιο.

τούνται εύκολα και δίχως καμία ιδιαίτερη γνώση χειρισμού τους από το χρήστη. Οι ιδιότητές τους καθορίζονται επίσης εύκολα, εκμεταλλευόμενοι το δεξί πλήκτρο του ποντικιού. Μπορούμε επίσης να εισάγουμε και scripts (VB, java). Σε αυτό το σημείο επισημαίνουμε ότι ο HTML κώδικας που έχει δημιουργηθεί κατά την κατασκευή της σελίδας μας γίνεται ορατός από την επιλογή View/HTML, με αποτέλεσμα να επέμβουμε πιο "δυναμικά" στη σελίδα μας, αν και αυτό μάλλον δεν θα το χρειαστούμε σε καμιά περίπτωση. (Θα γράφατε ποτέ κώδικα μηχανής εάν γνωρίζατε προγραμματισμό σε C και είχατε στη διάθεσή σας έναν καλό C-compiler;)



Η τελική σελίδα, όπως έχει διαμορφωθεί στον FrontPage Editor.

ΠΙΝΑΚΕΣ ΚΑΙ FRAMES

Μία ολόκληρη επιλογή στο μενού του FrontPage αφορά στους πίνακες. Από αυτό το στοιχείο και μόνο καταλαβαίνουμε τις πολλές δυνατότητες χειρισμού τους. Για να ορίσουμε έναν πίνακα, αρκεί να επιλέξουμε Table/Insert Table. Θα μας ζητηθεί να δηλώσουμε τις διαστάσεις του (γραμμές/στήλες) και τα χαρακτηριστικά του (εάν και πόσο μεγάλο θα είναι το διαχωριστικό πλαίσιο των κελιών, πώς θα ευθυγραμμίζονται τα δεδομένα μέσα στα κελιά, χρωματισμός κ.λπ.). Σε κάθε πίνακα μπορούμε εύκολα να προσθέσουμε γραμμές ή στήλες, να βάλουμε πίνακα μέσα σε κάποιο κελί, να μοιράσουμε το ένα κελί σε δύο άλλα, οριζόντια ή κάθετα και γενικά να "παίξουμε" όσο θέλουμε με τα στοιχεία και τη μορφή του πίνακα!

Τα frames είναι πλέον κοινός τόπος στις σελίδες που παρουσιάζονται στον Web. Με το FrontPage σελίδες με frames δημιουργούνται πάρα πολύ εύκολα. Από το μενού επιλέγουμε File/New και από τα wizards επιλέγουμε το Frame wizard που θα μας καθοδηγήσει στη δημιουργία της σελίδας μας. Μέσα από το wizard μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο έτοιμο ή να δημιουργήσουμε ένα εντελώς νέο frame. Τα έτοιμα που μας προσφέρονται είναι σχεδόν σίγουρο πως θα καλύψουν τις ανάγκες μας, παρ' όλα αυτά η δημιουργία ενός καινούριου είναι τόσο εύκολη υπόθεση που θυμίζει παιχνίδι, στο οποίο καθορίζει κανείς τις γραμμές και τις στήλες που επιθυμεί να έχει η σελίδα του. Κατά τον καθορισμό της σελίδας με τα frames, μπορούμε να καθορίσουμε και το εναλλακτικό URL σε κάποια σελίδα όμοιου περιεχομένου χωρίς frames, ώστε να μπορεί κάποιος που χρησιμοποιεί έναν browser ο οποίος δεν τα υποστηρίζει, να δει αυτά που θέλουμε να παρουσιάσουμε στον Web. Ο ορισμός κάποιας σελίδας με frames, ορίζει ταυτόχρονα και τις αντίστοιχες σελίδες που χρησιμοποιούνται από τα αντίστοιχα frames. Τις σελίδες αυτές μπορούμε πλέον να διαμορφώσουμε όπως έχουμε ήδη αναφέρει.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αναμφίβολα, το FrontPage αποτελεί ένα πανίσχυρο εργαλείο ανάπτυξης σελίδων αλλά και Web sites γενικότερα. Η ισχύς του έγκειται στις πολλές δυνατότητες που προσφέρει στο χρήστη και στην ευκολία του, κάτι το οποίο δίνει την ευχέρεια σε όλους μας να φτιάξουμε σελίδες όμορφες και λειτουργικές. Οσοι θέλετε να δημιουργήσετε μερικές σελίδες ή και κάτι περισσότερο, θα βρείτε στο FrontPage το συνεργάτη που θα σας λύσει τα χέρια. Ο μόνος περιορισμός θα προέρχεται από τη φαντασία και τη δημιουργικότητά σας.

Το FrontPage μπορείτε να βρείτε σε διάφορα sites στον κόσμο και να το πάρετε από εκεί. Εχει μέγεθος 10,5 MB και θα πρέπει να οπλιστείτε με υπομονή για να το κατεβάσετε στον υπολογιστή σας. Η υπομονή σας, όμως, θα ανταμειφθεί με το παραπάνω. ■

SPECIAL review



ΕΤΑΙΡΙΑ
Bethesda
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
RPG ενός χαρακτήρα
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

Ποιο computer game συζητιέται περισσότερο αυτή την εποχή; Μα ποιο άλλο από το Daggerfall, το οποίο έχει προκαλέσει τόσο μεγάλη αναστάτωση στο χώρο, που μόνο ίσως το Dungeon Master - όταν κυκλοφόρησε πολλά χρόνια πριν - έχει να επιδείξει ανάλογη. Αναφέρω χαρακτηριστικά ότι στο Internet, στα newsgroups για τα RPGs, "μπαίνουν" καθημερινά περί τα 300-400 μηνύματα που αφορούν αποκλειστικά σε αυτό! Πρόκειται για μια μανία που έχει καταλάβει τους φίλους των RPGs με το συγκεκριμένο παιχνίδι, τόσο που έφθασαν να προτείνουν να μετονομαστεί το εν λόγω newsgroup σε Daggerfall για να ησυχάσουν! Πιστέψτε με, αξίζει και με το παραπάνω το θόρυβο που έχει προκαλέσει.

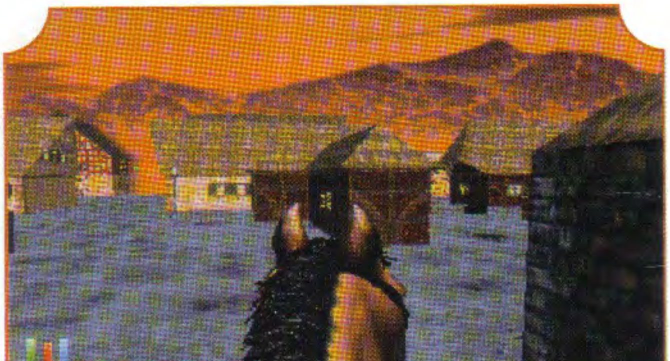
του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Bethesda μας είχε δώσει το Elder Scrolls: Arena, ένα RPG που βραβεύθηκε από τον διεθνή Τύπο και το οποίο εμείς δεν παρουσιάσαμε ποτέ διότι πολύ απλά δεν το έφερε κανένας εισαγωγέας, για άγνωστους ακόμη και σήμερα σε μένα λόγους (ίσως από άγνοια). Το παιχνίδι αυτό είχε προκαλέσει τόσο μεγάλη αίσθηση ώστε και μόνο η είδηση από την Bethesda ότι θα κυκλοφορούσε εντός του 1996 τη "συνέχειά" του αρκούσε για να αναστατώσει τους πάντες.

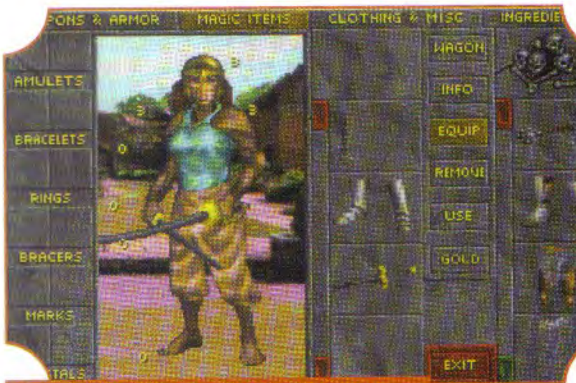
Η εταιρία ακολούθησε μία πανέξυπνη τακτική. Τροφοδοτούσε συνεχώς τον ειδικό Τύπο με δελτία για το στάδιο προετοιμασίας του παιχνιδιού, ανανεώνοντας έτσι το ενδιαφέρον όλων. Από την πρώτη στιγμή της κυκλοφορίας του οι χρήστες διαπίστωσαν μία ατέλειωτη σειρά από bugs. Ετσι, προτού περάσουν δύο μήνες η Bethesda έχει κυκλοφορήσει κιόλας τρία διαφορετικά patches που διορθώνουν τα bugs που έχουν αναφερθεί μέχρι τώρα, φυσικά. Το τελευταίο patch που κυκλοφορεί (dag179.zip) θα συμπεριληφθεί στο επόμενο CD του "PC Master", ώστε να το προμηθευτούν όλοι οι αναγνώστες του περιοδικού. Μέχρι τότε, όσοι έχουν πρόσβαση στο Internet μπορούν να το "κατεβάσουν" από την Adventure Magic στη διεύθυνση: http://www. compulink.gr/games/ patches.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στα 2Ε 896, ο περίφημος πολέμαρχος Tiber Septim αυτοανακηρύχθηκε αυτοκράτορας της Tamriel και συνέτριψε όλους όσοι τόλμησαν να τον αμφισβητήσουν. Εσύ γεννήθηκες πολλούς αιώνες μετά, το 3Ε 375, κατά τη διάρκεια της βασιλείας του Uriel Septim του VII. Η αυτοκρατορία έχει σχεδόν διαλυθεί, όταν ο αυτοκράτοράς σου, ο οποίος δεν σου είναι άγνωστος μια και τον βοήθησες αποτελεσματικά στο παρελθόν, σε καλεί να τον συναντήσεις μεσάνυχτα. Το ασυνήθιστο της ώρας είναι ενδεικτικό του ότι κάτι δεν πάει καλά. Σου αναθέτει να βρεις το "πνεύμα" του νεκρού βασιλιά Lysandus του Daggerfall, ο οποίος σκοτώθηκε πριν από περίπου έναν χρόνο κατά τη διάρκεια μιας μάχης ανάμεσα στα βασίλεια του Daggerfall και του Sentinel. Η μάχη αυτή έμεινε στην ιστορία ως "The War of Betony". Οι φήμες λένε ότι κάποια πολύ μεγάλη κατάρα δεν αφήνει το πνεύμα του να







Το inventory σου απ' όπου χειρίζεσαι διάφορες λειτουργίες. Εδώ παίρνεις τα πράγματα από έναν αντίπαλό σου τον οποίο σκότωσες.

ησυχάσει και εσύ πρέπει να βρεις τι είναι αυτό που φταίει στην όλη ιστορία. Παράλληλα, σου αναθέτει να βρεις και ένα γράμμα που είχε γράψει στη βασίλισσα Mynisera, το οποίο δεν παρέλαβε ποτέ.

Η επομένη μέρα σε βρίσκει πάνω σε ένα πλοίο, το οποίο σου διέθεσε ο ίδιος ο αυτοκράτορας. Ενώ το πλοίο σου έπλεε κοντά στο νησί Balfiera, εξαιτίας μιας τρομερής καταιγίδας βρέθηκες μέσα στη θάλασσα, δευτερόλεπτα προτού βουλιάξει το σκάφος. Βρίσκεις προσωρινό καταφύγιο σε μια παραθαλάσσια σπηλιά. Ομως, προτού συνειδητοποιήσεις τι ακριβώς συμβαίνει, ένα μέρος της σπηλιάς πέφτει εξαιτίας των θεόρατων κυμάτων και φράζει την είσοδό της για πάντα. Μοναδική διέξοδος είναι να προχωρήσεις στα ενδότερα της σπηλιάς αναζητώντας μία πιθανή έξοδο. Η περιπέτειά σου μόλις έχει αρχίσει...

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί έναν από τους πιο έξυπνους τρόπους που έχω δει για τη δημιουργία των χαρακτήρων. Ξεκινώντας διαλέγεις την περιοχή από την οποία θα κατάγεται ο ήρωάς σου. Αυτές είναι οι: Skyrim, Elsweyr, Hammerfell, High Rock, Black Marsh, Valenwwod, Sumurset Isle και Morrowind.

Σε κάθε περιοχή αντιστοιχεί μία φυλή, οι οποίες είναι αντίστοιχα οι: Nords, Khajiit, Redguards, Bretons, Argonians, Wood Elves, High Elves και Dark Elves. (Προσωπικά διάλεξα ένα Sumurset Isle/High Elf διότι,



Ενα δείγμα του Automap που περιέχει το παιχνίδι.

μεταξύ άλλων, είναι και άτρωτοι στο spell που προκαλεί παράλυση.) Κατόπιν διαλέγεις την Character Class μεταξύ των: Thieves, Burglars, Assasins, Rogues, Acrobats, Bards, Warriors, Knights, Rangers, Archers, Monks, Barbarians, Mages, Sorceres, Healers, Battlemages, Spellwrods και Nightblades. Εν συνεχεία μπορείς να επιλέξεις το Fast Start, για να διαλέξεις ένα από τα έτοιμα backgrounds του ήρωα ή να δημιουργήσεις ένα μόνος σου απαντώντας σε μία σειρά ερωτήσεων.

Υστερα θα βάλεις τους διαθέσιμους πόντους στα χαρακτηριστικά που ταιριάζουν στην προσωπικότητα του ήρωα που έχεις διαλέξει και, αφού δώσεις ένα όνομα, διαλέξεις ένα πρόσωπο και επιλέξεις και φύλο, είσαι έτοιμος να ξεκινήσεις. Κατά τη γνώμη μου, είναι από τις πιο πλούσιες διαδικασίες δημιουργίας χαρακτήρων σε RPG.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Daggerfall είναι αρκετά καλά για παιχνίδι του είδους, χωρίς όμως να είναι και κάτι το εξαιρετικό. Μία SGI machine χρησιμοποιήθηκε για το σχεδιασμό

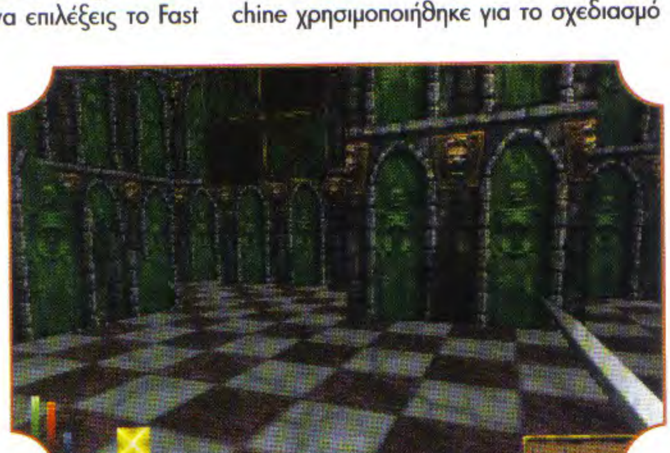
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα RPGs που έχουν εμφανιστεί μέχρι σήμερα. Είναι τεράστιο όσον αφορά στην έκταση της δράσης του και θα σας κρατήσει συντροφιά όλο το χειμώνα. Οι φίλοι των RPGs πρέπει να το αγοράσουν οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

90%





HOT KEYS

J = Jump
Escape = Options
F5 = Character Sheet
F6 = Inventory
I = Status
F10 = Icon bar On/Off
Q = Cast last spell
A = Ready weapon
L = Logbook
M = Automap
W = Travel map
N = Notebook
R = Rest
BackSpace = SpellBook

και τη δημιουργία της 3-D X(n)gine(Tm) texture-mapped engine του παιχνιδιού. Αποδίδουν σε σημαντικό βαθμό τους διάφορους χώρους, τα τέρατα όμως θα μπορούσαν να είναι πολύ καλύτερα. Τα μουσικά μοτίβα είναι πολύ καλά, τα δε ηχητικά εφέ εξαιρετικά.

Ο χειρισμός του απαιτεί κοινή χρήση πλήκτρων και mouse. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη. Κινείσαι είτε

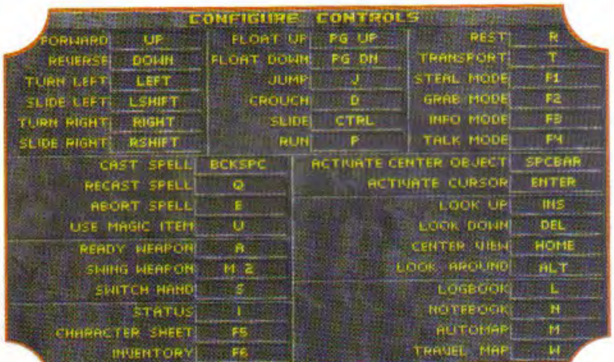
Τα χαρακτηριστικά του ήρωα.



πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse και κινώντας το στις άκρες της οθόνης είτε με τα arrow keys, τη χρήση των οποίων σας συνιστώ ανεπιφύλακτα. Με το πλήκτρο Escape εμφανίζεται το ειδικό Control Panel που περιέχει τα SAVE, LOAD, EXIT, τις ρυθμίσεις του ήχου και της οθόνης, αλλά και την επιλογή CONTROL μέσω της οποίας ρυθμίζεις όλα τα πλήκτρα/κινήσεις του παιχνιδιού, το αν θα είναι full screen ή θα φαίνονται στο κάτω μέρος τα διάφορα icons του. Τα πλήκτρα F1, F2, F3 και F4 αντιστοιχούν στα Steal, Grab, Info και Talk Mode. Ενώ κινείσαι με τα πλήκτρα INS και DEL, κοιτάς προς τα πάνω ή προς τα κάτω αντίστοιχα. Σας συμβουλεύω να βάλετε το χαρακτήρα να κοιτάζει ελαφρώς προς τα κάτω, ώστε να βλέπει εύκολα τους διάφορους ποντικούς στην αρχή του παιχνιδιού. Με τα πλήκτρα Page UP και Down κινείσαι προς τα πάνω ή προς τα κάτω. Για να ενεργοποιήσεις ένα spell, π.χ. το Storm, σε έναν αντίπαλό σου, πατάς το πλήκτρο BackSpace (ή το ειδικό icon) και στο Spellbook που εμφανίζεται κάνεις διπλό κλικ στο spell που επιθυμείς. Τώρα δεν έχεις παρά να κάνεις κλικ σωστά πάνω στον αντίπαλό σου. Προσοχή όμως, διότι υπάρχουν και spells που ενεργοποιούνται αυτόματα μόλις κάνεις διπλό κλικ σε αυτά. Με το πλήκτρο M ή το ειδικό icon εμφανίζεις το AutoMap. Κάνοντας κάπου αριστερό κλικ, το μέρος αυτό αρχίζει να



Η ειδική μπάρα με τα icons/εντολές.

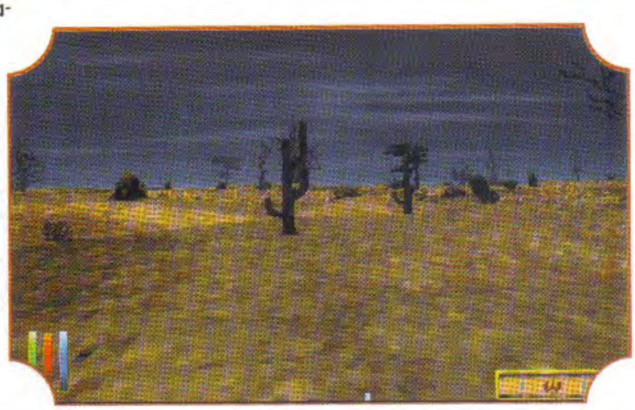


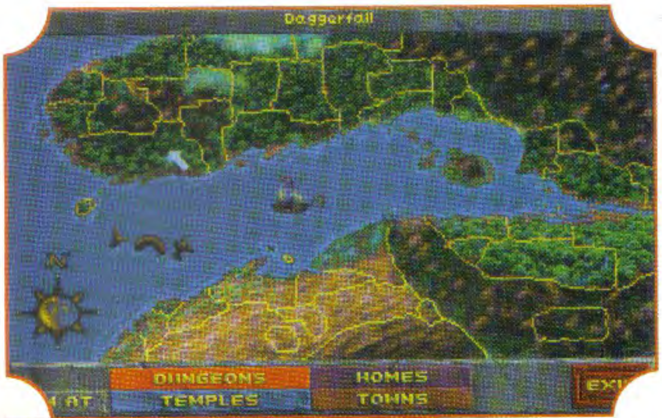
Τα πλήκτρα που χρησιμοποιεί το παιχνίδι.

αναβοσβήνει. Τώρα εσύ μπορείς να γράψεις ό,τι θέλεις για το σημείο αυτό, κάνοντας κλικ στην γκρι μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης. Κάθε φορά που θα κάνεις κλικ στο σημείο εκείνο του χάρτη θα φαίνεται το σχόλιό σου (πάντα στο κάτω μέρος).

Σε γενικές γραμμές, περιέχει πάρα πολλές λειτουργίες, για την εκτέλεση των οποίων χρησιμοποιούνται σχεδόν όλα τα πλήκτρα. Συνεπώς, σε ό,τι αφορά το χειρισμό, απαιτεί εξοικείωση και προσεκτική ανάγνωση του αντίστοιχου κεφαλαίου του εξαιρετικού manual.

Και ένα τελευταίο για όσους θέλουν να τραβήξουν φωτογραφίες από το παιχνίδι: Δημιουργήστε μέσα στο directory του παιχνιδιού ένα sub-directory με το όνομα PICS. Σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού και αν πατήσετε ένα από τα πλήκτρα / ή \ το παιχνίδι θα αποθηκεύει τις φωτογραφίες σε bmp format!



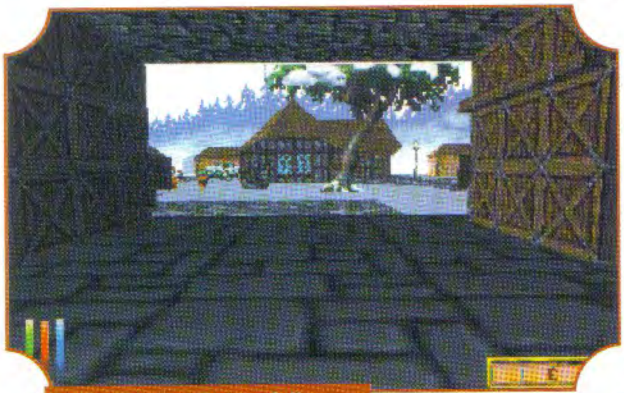


Ενα δείγμα του γενικού χάρτη της περιοχής μέσω του οποίου κινείσαι από περιφέρεια σε περιφέρεια και από πόλη σε πόλη.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Το Daggerfall είναι ένα άκρως ατμοσφαιρικό RPG. Τα γραφικά του στις περισσότερες τοποθεσίες, ακόμη και σε αυτές των ανοικτών χώρων, δημιουργούν ένα συναίσθημα απόλυτης έντασης. Η μουσική, από κοινού με τα καταπληκτικά και απρόσμενα ηχητικά εφέ, φροντίζει να μη σε αφήνει σε ησυχία. (Ας προσέξουν όσοι υποφέρουν από την καρδιά τους και μη νομίζετε ότι αστειολογώ.) Το μεγαλύτερο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το τεράστιο μέγεθός του. Αναφέρεται ότι έχει το "μεγαλύτερο" κόσμο από οποιοδήποτε άλλο του είδους του. Ειλικρινά δεν ξέρω πόσο χρόνο θα χρειαστεί κάποιος για να το τελειώσει, εμένα πάντως μου φαίνεται ατελείωτο. Λέγεται χαρακτηριστικά ότι οι ανεξάρτητοι χαρακτήρες (NPC) του παιχνιδιού φθάνουν το νούμερο-ρεκόρ 295!

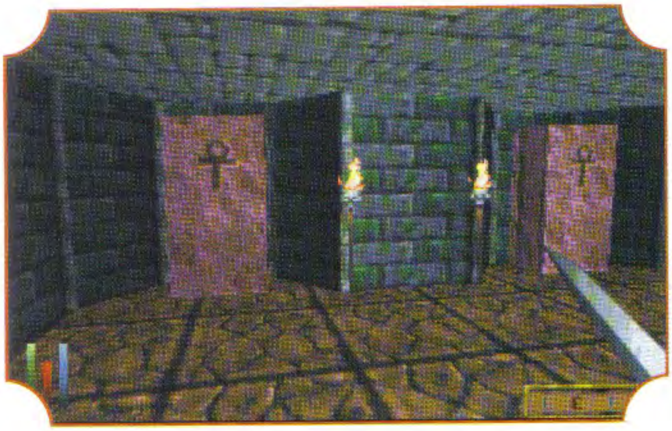
Διαλέγοντας έναν χαρακτήρα ουσιαστικά μπορείς να γίνεις μέλος σε μέχρι 6 orders του παιχνιδιού (mages guild, fighters guild κ.λπ.), όμως ο χειρισμός τους απαιτεί προσοχή (π.χ. μην πεις ποτέ στο Knightly Order ότι είσαι μέλος στο Dark Brotherhood...). Εν αντιθέσει με τα παραπάνω, μπορείς να ανήκεις μόνο σε ένα από τα Temples του παιχνιδιού. Πρόσεξε όμως πολύ καλά ποιο θα διαλέξεις διότι η εγγραφή σου σε οποιοδήποτε από αυτά είναι μόνιμη (αν και μπορείς να κάνεις ένα Temple να σε πετάξει έξω).


Φθάνοντας στο Daggerfall.

Ενα από τα καλύτερα στοιχεία του παιχνιδιού, εκτός από το ότι περιέχει περίπου 78 spells, είναι το ότι έχεις τη δυνατότητα χρησιμοποιώντας το spellmaker να δημιουργήσεις δικά σου potions ή spells. Μια και αναφερθήκαμε στα potions, η δημιουργία τους απαιτεί τη χρήση διάφορων συστατικών που κυρίως κουβαλούν πάνω τους οι εχθροί σου όπως τα imps, τα harpies κ.λπ.

Επιπλέον, για πρώτη φορά σε παιχνίδι του είδους έχουν προσεχθεί μερικά σημεία στις μάχες. Για παράδειγμα, όταν πολεμάς έναν σκελετό (ή αντίστοιχους "ελαφριούς" αντιπάλους) κτυπώντας τον με δύναμη μπορείς να τον πετάξεις πάνω σε έναν τοίχο, αν φυσικά βρίσκεσαι κοντά σε τοίχο, οπότε ο αντίπαλός σου θα υποστεί μεγαλύτερη ζημιά από την πρόσκρουση αυτή! Οσο υψηλότερο είναι το skill σου της επικοινωνίας τόσο πιο εύκολα θα μπορείς να αποφεύγεις διάφορες μονομαχίες και θα έχεις τη δυνατότητα να προχωράς ειρηνικά. Απαραίτητη προϋπόθεση για κάτι τέτοιο, όταν βρεθείς σε ανάλογη περίπτωση, είναι να μην έχεις τραβήξει το όπλο σου. Οταν βρεις κάποιο από τα διάφορα pits, είναι προτιμότερο, αντί να "πηδήξεις" κατευθείαν κάτω, να προσπαθήσεις να κατέβεις χρησιμοποιώντας τα Slowfall ή το Levitate spell. Για την αποθήκευση των διάφορων αντικειμένων που βρίσκεις έχεις δύο δυνατότητες. Η μία είναι να μεταφέρεις/ κουβαλάς ένα wagon στο οποίο θα φυλάς τα πράγματά σου, ενώ η άλλη είναι να νοικιάσεις ένα δωμάτιο σε κάποιο πανδοχείο για πολύ μεγάλο διάστημα. Καμία όμως από τις δύο δεν είναι ιδιαίτερα αποτελεσματική. Ετσι, αργά ή γρήγορα, θα αναγκαστείς να αγοράσεις ένα άλογο ή ένα πλοίο ή ένα κάστρο.

Τα διάφορα "κρυφά" δωμάτια θέλουν προσοχή και εντοπίζονται σχετικά εύκολα



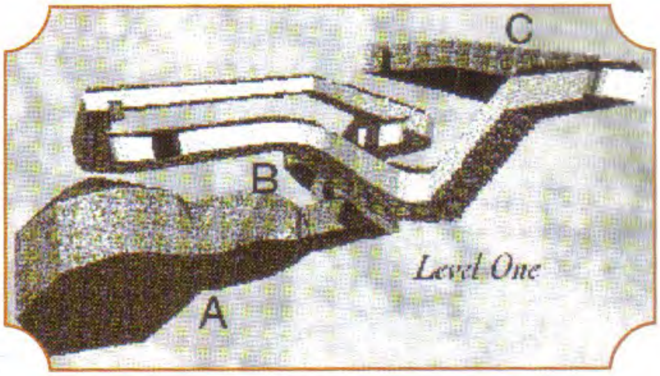


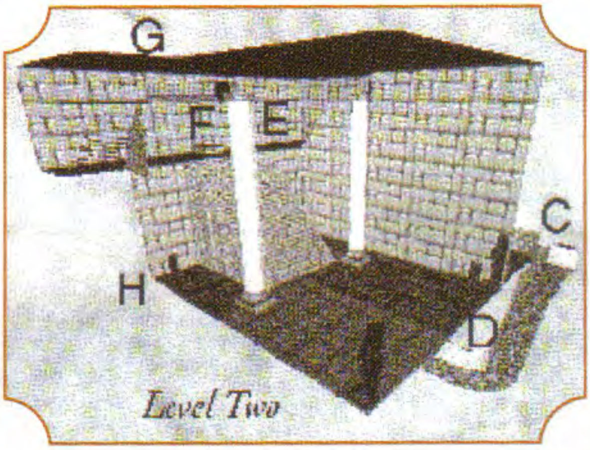
μέσω του χάρτη, ο οποίος σε μία τέτοια περίπτωση θα δείχνει ένα κενό στο συγκεκριμένο σημείο. Γιά το λόγο αυτόν φρόντισε να περιστρέφεις πάντα τους χάρτες ώστε να βλέπεις, αν είναι δυνατόν, όλα τα σημεία του. Το Daggerfall περιέχει 43 κύριους τύπους τεράτων που φθάνουν στους 100 με τις διάφορες προσμείξεις! Περιέχει επίσης 13 ειδικά Artifacts, τα οποία πρέπει να μαζέψεις προκειμένου να επιτύχεις το σκοπό σου. Σημειωτέον, τέλος, ότι στις 65 towns/regions του παιχνιδιού συμβαίνουν πάρα πολλά random στοιχεία, μια και οι κάτοικοί τους έχουν τη δική τους ζωή, δηλαδή μερικές ώρες την ημέρα θα απουσιάζουν από το σπίτι τους για δουλειές και θα επιστρέφουν αργότερα!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς στα υπόγεια του Privateer's Hold (A). Προχωράς και στο πρώτο δωμάτιο συναντάς ένα rat (B). Μπορείς να το αποφύγεις αν θέλεις τρέχοντας πάνω προς τις σκάλες, το καλύτερο όμως είναι να το σκοτώσεις - έτσι κι αλλιώς είναι εύκολο. Πάρε και το θησαυρό που θα βρεις στο δωμάτιο. Ανεβαίνεις τις σκάλες και ακολουθείς το διάδρομο.

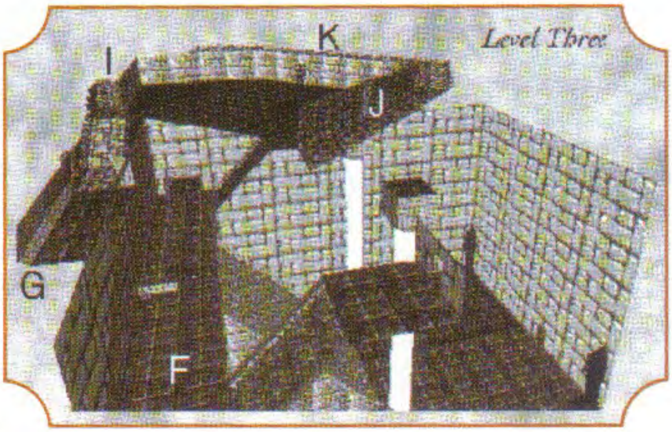
Μην μπεις στο πρώτο δωμάτιο που βρίσκεις γιατί υπάρχουν δύο imps, που είναι εξαιρετικά δύσκολο να τα σκοτώσεις προς το παρόν. (Εγώ τα σκότωσα με spells, μια και έχω ανάλογο χαρακτήρα. Τα imps δείχνουν να μην επηρεάζονται από φυσικά όπλα, παρ' όλα αυτά θέλουν προσοχή γιατί μπορούν ακόμα και με ένα χτύπημα να σε σκοτώσουν, ενώ π.χ. εγώ χρειάστηκα 3 βολές με το spell Storm για το καθένα.) Συνέχισε να προχωράς στο διάδρομο και εξερεύνησε όλα





τα άλλα δωμάτια, σκοτώνοντας φυσικά όσους εχθρούς βρίσκεις μπροστά σου. Ανέβα και τις δεύτερες σκάλες στο τέλος του διαδρόμου και μπες στο δωμάτιο με το τραπέζι σε σχήμα U (C). Σκότωσε την Archer που βρίσκεις εδώ, πηγαίνοντας κατευθείαν πάνω της από το άνοιγμα του τραπεζιού. Ξεκουράσου μέχρι να γίνεις εντελώς καλά (αν δεν μπορείς, επειδή βρίσκονται κοντά εχθροί, γύρνα λίγο πίσω στο διάδρομο). Καλό είναι να εξερευνήσεις όλο το dungeon αυτό. Η πόρτα στα αριστερά οδηγεί στο (D). Από εδώ έχεις δύο δυνατότητες.

Η πρώτη και η πιο δύσκολη είναι να ανεβείς τις σκάλες. Πάνω υπάρχει ένας σκελετός που είναι πολύ δύσκολος αντίπαλος για τους περισσότερους από εσάς. Αν κατορθώσεις να τον σκοτώσεις, ανέβα στην πλατφόρμα και κάνε κλικ στο μοχλό που θα βρείς εκεί (F). Ετσι θα φτάσεις σε ένα "μπαλκόνι" (G). Η εναλλακτική διαδρομή είναι να πας από τη μικρή πόρτα που είναι κάτω και αριστερά από τη γιγαντιαία σκάλα. Πήγαινε ευθεία και ανέβα τις σκάλες. Θα βρεθείς διαμέσου μίας πόρτας στο "μπαλκόνι", χωρίς να αναγκαστείς να αντιμετωπίσεις το σκελετό.



Από εδώ ακολουθείς το διάδρομο προς τα πάνω (I).

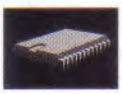
Μπες στην πρώτη πόρτα στα δεξιά σου (J). Σε αυτό το μεγάλο δωμάτιο θα συναντήσεις ένα imp, ένα rat και ένα bat. Μπορείς, αν κινηθείς σωστά, να βάλεις το imp να σκοτώσει με ένα spell τον ποντικό ή τη νυχτερίδα. Αν κινηθείς γρήγορα, μπορείς να τα προσπεράσεις και να κάνεις κλικ στο gray stone archway/έξοδο (K) στο δεξιό τοίχο και βγήκες έξω.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



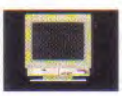
Επεξεργαστής 486DX/66MHz.



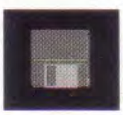
Το παιχνίδι απαιτεί 8 MB μνήμης RAM και άνω.



Χρειάζεστε CD-ROM διπλής ταχύτητας, ενώ στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 50MB με τα saves.



Υποστηρίζει VGA κάρτα γραφικών.



Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

Μαζί και αυτόν το μήνα, φίλοι μου, θα παρακολουθήσουμε τα νέα του GameNet που από το προηγούμενο ραντεβού μας μέχρι σήμερα έχει να επιδείξει πολλές και ενδιαφέρουσες δραστηριότητες.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Συνεχίζεται κανονικά στην CompuLink ο μεγάλος διαγωνισμός που ξεκίνησε το GameNet στο Warcraft II, προσφέροντας πλούσια δώρα στους τέσσερις πρώτους νικητές. Επτά ομάδες των τεσσάρων παικτών λαμβάνουν μέρος, προσπαθώντας να συγκεντρώσουν τη μεγαλύτερη δυνατή βαθμολογία στο διάστημα των δύο ωρών που διαρκούν οι μάχες. Κάθε ομάδα παίζει μία φορά εναντίον όλων των άλλων, ακριβώς όπως σε πρωτάθλημα. Στο τέλος του παιχνιδιού η βαθμολογία κάθε ομάδας υπολογίζεται από τα kills που αυτή έχει πετύχει συν το πενταπλάσιο των razings. Bonus δίνεται στην περίπτωση που μία ομάδα κερδίσει τον αντίπαλό της με total elimination, καταφέρει δηλαδή μέσα στο διάστημα των δύο ωρών να νικήσει κατά κράτος, εξοντώνοντας όλες τις έμψυχες μονάδες και τα κτίρια του εχθρού.

Οι ομάδες που σχηματίσθηκαν και παίρνουν μέρος στο διαγωνισμό είναι οι εξής:

Ομάδα 1: bond, subzero, tiger, avatar.
Ομάδα 2: johnnies, kgn, maestro, aris.
Ομάδα 3: dramian, akrolimn, falcon, mavra.
Ομάδα 4: vichos, lonewolf, mns, piranhas.
Ομάδα 5: billy1, cyberbos, vagstrat, dhalsim.
Ομάδα 6: ppanther, sirocco, mits1, mpoutas.
Ομάδα 7: lucifer, sentinel, sysman, stelar.

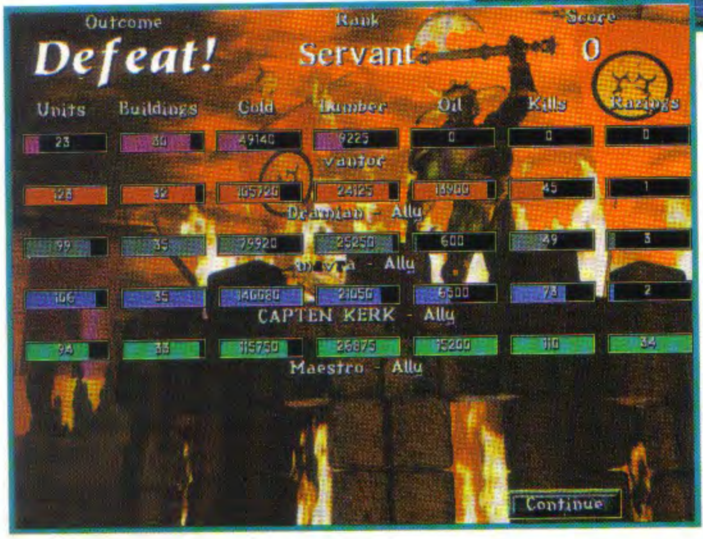
Δυστυχώς, η ομάδα 6 αντιμετώπισε προβλήματα συνεργασίας των μελών της και κατά συνέπεια δεν κατάφερε να κατέβει σε κανέναν από τους μέχρι στιγμής αγώνες της (!), ενώ οι sirocco, mits1 και mpoutas αντικαταστάθηκαν από τους puppy, apstam και m-mind, οι οποίοι ελπίζουν να συγκεντρώσουν μερικούς τουλάχιστον βαθμούς στους λίγους αγώνες που απομένουν. Η ομάδα 7 αποτελείται από μέλη του προσωπικού της CompuLink και, φυσικά, συμμετέχει στους αγώνες εκτός συναγωνισμού.

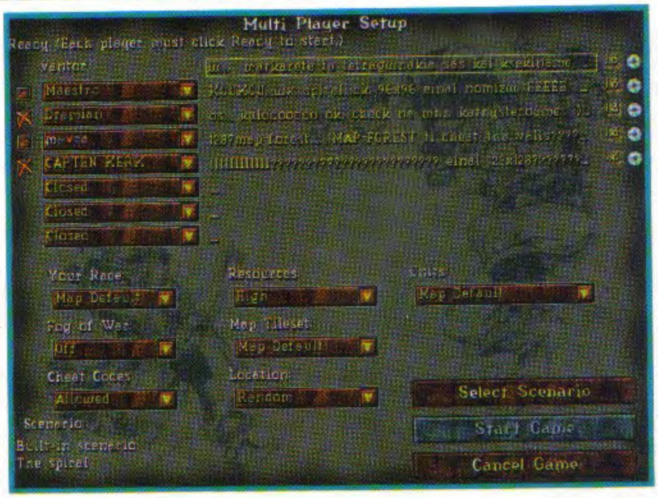
Ας δούμε και τη βαθμολογία των ομάδων μέχρι τα τέλη Οκτωβρίου:

Ομάδα 2	3 αγώνες	1.203 Β.
Ομάδα 1	2 αγώνες	483 Β.
Ομάδα 7	2 αγώνες	303 Β.
Ομάδα 5	3 αγώνες	298 Β.
Ομάδα 4	3 αγώνες	33 Β.
Ομάδα 3	1 αγώνας	0 Β.
Ομάδα 6	4 αγώνες	0 Β.

Πολλές από τις μάχες που διεξάγονται είναι πράγματι επικές, ενώ δεν λείπουν και κάποιες... πονηριές που, βέβαια, δεν "περνάνε" εύκολα. Για παράδειγμα, ο lucifer και ο stelar στον τελευταίο αγώνα τους προσπάθησαν να πάρουν βαθμούς με αντιαθλητικό τρόπο, καταστρέφοντας ο ένας τα κτίρια του άλλου, ενώ είχαν ήδη σχεδόν αποτελειώσει τον αντίπαλο, με σκοπό τη συλλογή περισσότερων razings. Ο dramian όμως, ο οποίος βρισκόταν στο άλλο στρατόπεδο, αντιλήφθηκε αμέσως το σατανικό σχέδιο (άραγε, τι άλλο να περιμένει κάποιος από έναν... lucifer;) της ομάδας 7 και υπέβαλε ένσταση, η οποία θα εκδικασθεί δημοκρατικά από όλους τους συμμετέχοντες στο διαγωνισμό. Κάποια τέτοια happenings, ωστόσο, οφείλουμε να παραδεχθούμε πως "χρωματίζουν" το διαγωνισμό, δείχνοντας την ένταση και το πάθος για τη νίκη που χαρακτηρίζουν τους παίκτες.







MULTIMEDIA SHOW '96

Ιδιαίτερα αισθητή έκανε την παρουσία του το GameNet στην έκθεση Multimedia Show '96, η διοργάνωση της οποίας έλαβε χώρα κατά το τριήμερο μεταξύ 1ης και 3ης Νοεμβρίου στο ξενοδοχείο Holiday Inn. Το GameNet είχε δικό του ξεχωριστό περίπτερο, όπου οι επισκέπτες της έκθεσης μπορούσαν να ενημερωθούν διεξοδικά για τις δυνατότητες του πρώτου στην Ελλάδα δικτύου αποκλειστικά για on-line games.



Ο πρώτος νικητής Παναγιώτης Γκιόκας.

Φυσικά, δεν έλειψαν και εδώ οι εκπλήξεις... Ετσι, ένας mini-διαγωνισμός στο Warcraft II αποτέλεσε το "κλου" της τρίτης και τελευταίας ημέρας της έκθεσης, δημιουργώντας το αδιαχώρητο στο περίπτερο του GameNet. Τα δώρα που διεκδικούσαν οι διαγωνιζόμενοι που έπαιξαν σε δύο υπολογιστές συνδεδεμένους στο GameNet σε αγώνες νοκ-άουτ ήταν:

- **1ο Βραβείο**: Ενα Multimedia Box με πολλά CDs και βιβλία που βοηθούν το χρήστη βήμα προς βήμα στην κατασκευή των δικών του multimedia εφαρμογών.



Ο δεύτερος νικητής Νίκος Κεραμάρης.



Ο τρίτος νικητής Νεκτάριος Αρακάς.

- **2ο Βραβείο**: Το CD-ROM "Η Ακρόπολη των Αθηνών" που, ασφαλώς, θα θυμούνται οι αναγνώστες του PC MASTER από την παρουσίαση στη στήλη PC Flash του προηγούμενου τεύχους.
- **3ο Βραβείο**: Το βιβλίο "Η HTML στην πράξη" με πολλές έξυπνες συμβουλές για τη δημιουργία εντυπωσιακών σελίδων στον Web και ένα CD-ROM με σύγχρονα παραθυρικά εργαλεία.

Ετσι, λοιπόν, ο τρίτος νικητής (Νεκτάριος Αρακάς) κερδίζει το βιβλίο, ο δεύτερος (Νίκος Κεραμάρης) παίρνει το CD-ROM και ο πρώτος (Παναγιώτης Γκιόκας, ο γνωστός tiger του GameNet και της CompuLink) βραβεύεται με το Multimedia Box. Και τα τρία δώρα ήταν ευγενική προσφορά της Anubis.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΜΙΝΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

ΠΡΟΗΜΙΤΕΛΙΚΟΙ	
ΚΕΡΑΜΑΡΗΣ - ΜΑΝΤΑΔΕΛΗΣ	10-0
ΜΠΑΧΑΡΗΣ - ΡΟΥΜΕΛΙΩΤΗΣ	27-16
ΖΑΦΕΙΡΗΣ - ΑΡΑΚΑΣ	5-14
ΓΚΙΟΚΑΣ - ΠΑΥΛΙΔΗΣ	18-10
ΗΜΙΤΕΛΙΚΟΙ	
ΚΕΡΑΜΑΡΗΣ - ΑΡΑΚΑΣ	18-2
ΜΠΑΧΑΡΗΣ - ΓΚΙΟΚΑΣ	4-24
ΜΙΚΡΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ	
ΑΡΑΚΑΣ - ΜΠΑΧΑΡΗΣ	38-2
ΜΕΓΑΛΟΣ ΤΕΛΙΚΟΣ	
ΓΚΙΟΚΑΣ - ΚΕΡΑΜΑΡΗΣ	30-3

STAY TUNED

Κάπου εδώ μπορεί να ολοκληρώνεται η στήλη μας για το μήνα που διανύουμε, οι εκπλήξεις όμως του GameNet δεν τελειώνουν ποτέ. Ηδη ετοιμάζουμε - και θα σας ανακοινώσουμε σύντομα - μεγάλες προσφορές για τα μέλη του GameNet, καθώς και έναν "διαρκή" διαγωνισμό που θα σας καταπλήξει. Βέβαια, ο μεγαλύτερος και δυσκολότερος από όλους τους στόχους μας είναι να βάλουμε τον Πατρίκο (γνωστό στο χώρο του υποκόσμου και ως "Κουνιάδο", "Μαχαιροβγάλτη" και "Αστραπομάτη") να παίξει στο GameNet, αφήνοντας κατά μέρος τις γνωστές δικαιολογίες "έχω modem στα 2400", "πέθανε ο παπαγάλος μου και έχω πάθει κατάθλιψη", "μου αρέσει να χάνω μόνο στα adventures" και άλλα παρόμοια... Ραντεβού το Δεκέμβρη! ■



ADVENTURE

BROKEN SWORD: The Shadow of the Templars

Η ιστορία των Knights of Templars, ή Ναϊτών Ιπποτών όπως έχει καταγραφεί στη γλώσσα μας, μία ιστορία περίπου δέκα αιώνων, είναι πέρα ως πέρα αληθινή, ελάχιστα όμως γνωστή στο ευρύ κοινό, για το λόγο ίσως ότι το παπικό κατεστημένο νιώθει ενοχές για την ευθύνη που φέρει αναφορικά με την εξολόθρευση του ισχυρότερου σε ολόκληρη την Ευρώπη τάγματος Ιπποτών για μία περίοδο περίπου 200 χρόνων. Σε αυτήν την περίφημη άνοδο των Ναϊτών Ιπποτών αλλά και την τραγική τους πτώση στηρίζει το σεναριακό του background το Broken Sword, κατορθώνοντας να δημιουργήσει μία υπέροχη σύγχρονη ιστορία που δίνει την αίσθηση μίας εξαιρετικής κινηματογραφικής ταινίας.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Η εταιρία Revolution - αγγλική, σημειωτέον - είχε κάνει την εμφάνισή της για πρώτη φορά με την κυκλοφορία του adventure The Lure of the Temptress, πρώτα σε Atari και Amiga που μεσουρανούσαν εκείνη την εποχή και κατόπιν σε PCs. Το adventure αυτό είχε προκαλέσει εξαιρετική αίσθηση τόσο για τα υπέροχα πολύχρωμα γραφικά του όσο και για το πλήθος των ανεξάρτητων χαρακτήρων που ενσωμάτωνε, εκ των οποίων όλοι είχαν βαρύνοντα ρόλο στην περιπέτεια, ο δε χρήστης αναλάμβανε από την αρχή το χειρισμό δύο χαρακτήρων. Ενα ξεχωριστό adventure τόσο για την εποχή του όσο και για σήμερα.

Στη συνέχεια διατέθηκε στην κυκλοφορία το Beneath a Steel Sky, ένα καλό μεν adventure, όχι όμως ανάλογο του πρώτου τίτλου της εταιρίας. Σήμερα, ύστερα μάλιστα από





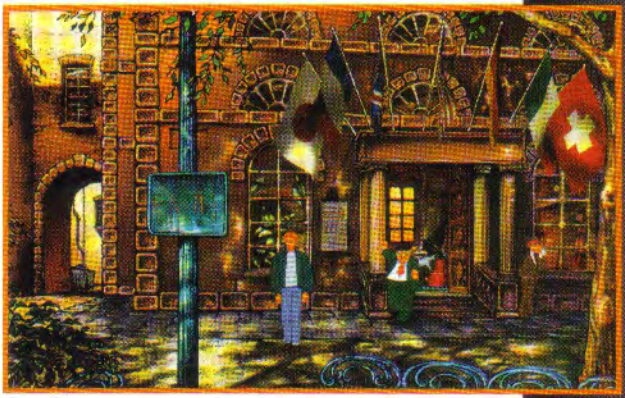
αρκετό χρονικό διάστημα, κυκλοφορεί το τρίτο της adventure, πετυχαίνοντας διάνα αυτή τη φορά! Προκαταβολικά τονίζω ότι το Broken Sword είναι το καλύτερο στο είδος του adventure, με πραγματικά SVGA ζωγραφιστά γραφικά. Αναφερόμενοι δε στον ανταγωνισμό, δεν υπάρχει κανείς άξιος αντίπαλος, παρά μόνο το The Riddle of Master Lu της Sanctuary Woods που είναι της αυτής ποιότητας αλλά με rendered γραφικά και σκηνές με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες. Πρόκειται για ένα παιχνίδι "καταδικασμένο" να αρέσει σε όλους. Σημειώνουμε, τέλος, ότι η εισαγωγή του Broken Sword γίνεται κανονικά από την Plotline, αντιπρόσωπο της Virgin στη χώρα μας.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Revolution/Virgin
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ/BUGS

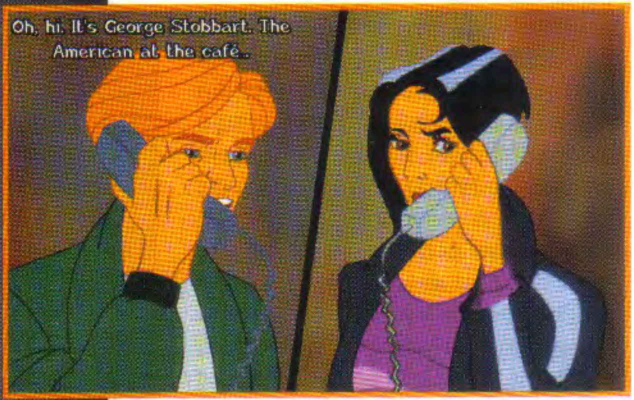
Η έκδοση που δοκίμασα παρουσίασε πάρα πολλά προβλήματα, τα οποία είχαν να κάνουν κυρίως με τα κομμάτια του παιχνιδιού που επισκέπτεσαι τη Συρία αλλά και την Ισπανία για δεύτερη φορά (όταν πρέπει να βρεις το αρχαίο πηγάδι). Τα προβλήματα αυτά εμφανίζονται είτε με το να "κολλά" το παιχνίδι τελείως είτε δείχνοντας ότι το εν λόγω CD είναι χαλασμένο (μήνυμα της μορφής "I can't read from drive X", όπου X είναι το γράμμα που αντιστοιχεί στο CD drive σας). Για να ξεπεράσετε αυτά τα προβλήματα έχετε τρεις δυνατότητες/λύσεις:

1. Να αντιγράψετε από το δεύτερο CD του παιχνιδιού τα αρχεία "syria.clu" και "spain.clu" που βρίσκονται στο directory Clusters του εν λόγω CD, στο αντίστοιχο directory όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι (π.χ. C:\SWORD\CLUSTERS). Ύστερα από αυτό, το παιχνίδι θα τρέχει κανονικά. Εδώ υπάρχει η περίπτωση να σας τύχει "χαλασμένο" CD, κάτι το οποίο θα διαπιστώσετε ελέγχοντας αν τα ανωτέρω αρχεία αντιγράφονται ή όχι (σε μένα έτυχε η τελευταία περίπτωση με το αρχείο spain.clu να μην αντιγράφεται, μια και το CD ήταν όντως προβληματικό).



Έξω από το ξενοδοχείο. Προσέξτε καλά τους δύο τύπους, γιατί δεν θα σας αφήσουν να πάρετε τίποτα μαζί σας.

2. Να προμηθευτείτε - όσοι έχετε πρόσβαση στο Internet - τα patches της εταιρίας που διορθώνουν το πρόβλημα από την Adventure Magic στη διεύθυνση "http://www.compulink.gr/games/patches".



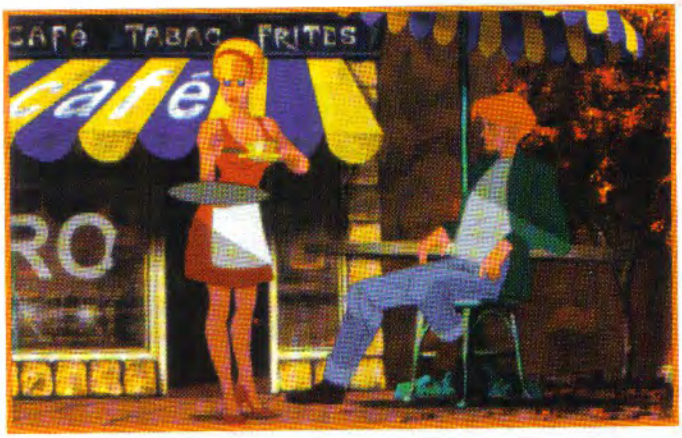
Μιλώντας με τη Nicole στο τηλέφωνο.

3. Να περιμένετε το επόμενο τεύχος του περιοδικού, στο CD του οποίου θα δημοσιευθούν τα εν λόγω patches, καθώς στο παρόν τεύχος αυτό δεν κατέστη δυνατό δεδομένου του ότι η ύλη του CD "κλείνει" νωρίτερα από την αντίστοιχη του περιοδικού, ώστε η αναπαραγωγή του να ολοκληρώνεται έγκαιρα. Τα bugs αυτά είναι και η αιτία που δεν έδωσα υψηλότερο βαθμό στο χειρισμό του παιχνιδιού που κατά τα άλλα λειτουργεί άψογα.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο George Stobbart, ένας νεαρός Αμερικανός που βρίσκεται προσωρινά στο Παρίσι για διακοπές, έναν από τους σταθμούς της περιοδείας του στην Ευρώπη. (Είναι μνημειώδης η μανία των Αμερικανών με το Παρίσι, το οποίο θεωρούν ως το μέρος που πρέπει οπωσδήποτε να επισκεφθούν,



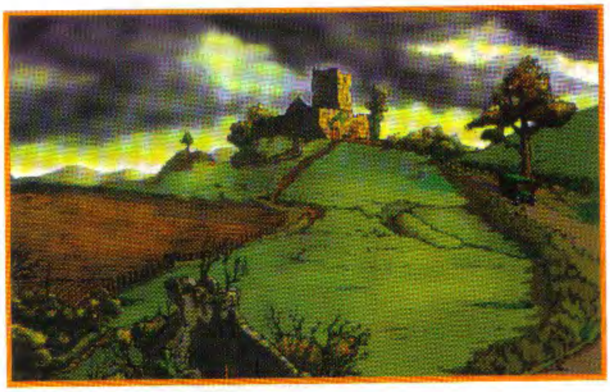


Από την εισαγωγή του παιχνιδιού. Λίγο πριν από την έκρηξη της βόμβας.

και αξιοσημείωτο το γεγονός ότι σε περίπτωση που ένα παιχνίδι κατασκευαστεί από αγγλική εταιρία, τότε ο βασικός χαρακτήρας είναι Αμερικανός προκειμένου ίσως να εξασφαλισθούν έτσι και τις δύο αγορές, Ευρώπης-Αμερικής. Σημειωτέον, δε, ότι το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει στην Αμερική υπό τον τίτλο Circle of Blood.

Ενώ πίνεις αμέριμνος τον καφέ σου σε ένα cafe γίνεσαι μάρτυρας και παρ' ολίγον θύμα μίας βομβιστικής επίθεσης. Ποιος είναι στην πραγματικότητα ο Plantard, το θύμα της επίθεσης, και τι περιείχε ο φάκελος που του έκλεψαν; Ποιος είναι ο αδίστακτος δολοφόνος που "χτύπησε" μεταμφιεσμένος σε κλόουν; Οπως είναι φυσικό, τα ερωτήματα αυτά σε απασχολούν και αναζητούν απάντηση. Η δολοφονία θα γίνει η αιτία να γνωριστείς με τη Nicole Collar, μία φωτογράφο σε ελεύθερη βάση της εφημερίδας "La Liberte", από την οποία μαθαίνεις για ακόμη δύο δολοφονίες στην Ισπανία και την Ιαπωνία, κοινά στοιχεία των οποίων είναι τα πλούσια θύματά τους. Δεν υπάρχει κανένα συγκεκριμένο μοτίβο/κίνητρο για τη δολοφονία τους και σε όλες τις περιπτώσεις ο δολοφόνος μεταμφιέζεται σε κάτι το ξεχωριστό.

Στην προσπάθειά σου να ξεδιαλύνεις το μυστήριο πίσω από τις δολοφονίες, θα βρεθείς στο κατόπι ενός πολύ επικίνδυνου άντρα, ο οποίος συσχετίζεται με την παμπάλαια δολοφονική οργάνωση των "Hashshashins". Χρησιμοποιώντας διάφορα ονόματα φαντάζει ως το το "κλειδί" της υπόθεσης. Σύντομα, μάλιστα, θα διαπιστώσεις ότι οι δολοφονίες έχουν να κάνουν με το παλιό τάγμα των Ναϊτών Ιπποτών και το θρυλικό χαμένο θησαυρό τους. Ολα δε αυτά συνδέονται κατά έναν περίεργο τρόπο με το μυθικό σπαθί του Baphomet, μίας "θεότητας" την ύπαρξη της οποίας δεν είναι λίγοι εκείνοι που αμφισβητούν.

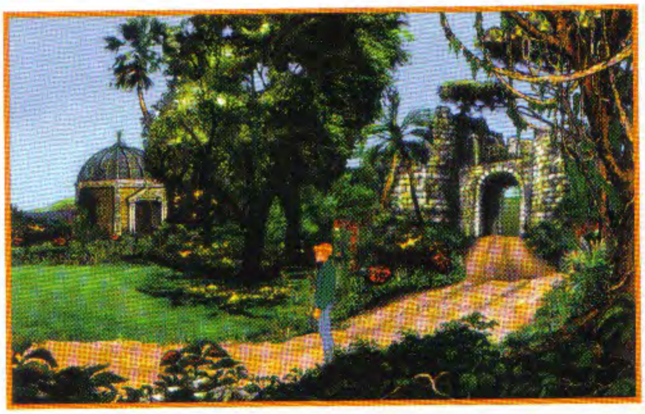


Ταξιδεύοντας στην Ιρλανδία.

Ποιο είναι το τρομερό μυστικό που πήραν οι Knights of Templars στον τάφο τους, πού ακριβώς βρισκόταν το βασικό ιερατικό κέντρο τους, τι απέγιναν τα χαμένα παιδιά του περίφημου ιππότη Don de Vasconcellos και τι ήταν στην πραγματικότητα το σπαθί του Baphomet; Αυτά είναι λίγα μόνο από τα ερωτήματα που πρέπει να απαντήσεις, αν θέλεις να βγεις σώος από αυτή την ιστορία.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι τρέχει σε ανάλυση 640x480 (απαιτεί VESA 2.0 συμβατή κάρτα γραφικών ή τον ανάλογο driver) και τα γραφικά του είναι εκπληκτικά. Δείχνει με τον καλύτερο τρόπο το λόγο για τον οποίο τα adventures με "hand made" γραφικά όχι απλώς δεν έχουν πεθάνει, όπως θέλουν να επιβάλλουν διάφορες εταιρίες, αλλά αποτελούν ασυναγώνιστης ποιότητας και αίσθησης παιχνίδια όταν είναι καλοσχεδιασμένα. Τέλειες εικόνες, απίθανοι χρωματισμοί, μία οπτική πανδαισία επί των οθονών σας. Αυτό, μάλιστα, που είναι εξαιρετικά σημαντικό είναι το γεγονός ότι το animation των χαρακτήρων συνιστά ό,τι καλύτερο έχει εμφανισθεί στον τομέα αυτό ξεπερνώντας κατά πολύ τα επίπεδα της Sierra στα King's Quest 7 και Torin's Passage, για παράδειγμα. Σημειωτέον, εξάλλου, ότι το παιχνίδι περιλαμβάνει 18 πολύ μεγάλα animated sequences που δεν θα χορταίνετε να βλέπετε.



Στη Βίλα της Countess don Vasconcellos.

Ο ήχος του, επίσης ιδιαίτερα ικανοποιητικός, περιέχει άνω των δύο ωρών background μουσική γραμμένη από τον περίφημο Αγγλο συνθέτη Barrington Pheloung, εξαιρετικά ηχητικά εφέ και







Οι χάρτες μέσω των οποίων κινείστε από περιοχή σε περιοχή με όλες τις δυνατές τοποθεσίες τους.

τις πιο προσεγμένες και "ταιριαστές" ομιλίες (speech) που έχετε ακούσει από οποιοδήποτε άλλο adventure. Θα ακούσετε αγγλικά με γαλλική προφορά ή λατινικά με αμερικανική και θα τα καταλάβετε αμέσως. Είναι απίστευτος ο βαθμός επιτυχίας των ομιλιών.



Στο μαυσωλείο όπου θα βρείτε πολύτιμα στοιχεία και στα δύο ταξίδια σας στην Ισπανία.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 13/17 (τη μέτρησα!) της οθόνης, ενώ από την πάνω και κάτω μεριά υπάρχουν δύο κενά (2/17 το καθένα). Στο μεν επάνω εμφανίζονται τα αντικείμενα που κουβαλάτε, στο δε κάτω οι επιλογές (λέξεις/φράσεις) που σας προσφέρονται κατά τη διάρκεια των διάφορων συνομιλιών σας με άλλους χαρακτήρες.

Τα αντικείμενα στο inventory αλλά και οι διάφορες επιλογές κατά τη διάρκεια των ομιλιών εμφανίζονται με καλοσχεδιασμένα icons.

Ο κέρσορας κινούμενος πάνω στην οθόνη αλλάζει σε διάφορες μορφές, ανάλογα με την εκτυλισσόμενη δράση. Ετσι, ο κέρσορας-βέλος σημαίνει ότι είναι δυνατή η κίνηση στο σημείο που θα γίνει κλικ, πάντοτε εντός μίας συγκεκριμένης οθόνης. Ο κέρσορας-τεντωμένο χέρι δάκτυλο δείχνει την έξοδο από την παρούσα σκηνή/οθόνη. Ο κέρσορας-μεγεθυντικός φακός έχει δύο λειτουργίες: Κάνοντας δεξί κλικ του mouse, όταν αυτός έχει εμφανιστεί, είναι η εντολή LOOK, ενώ κάνοντας αριστερό κλικ είναι η εντολή LOOK CLOSELY/SEARCH. Ο κέρσορας-χέρι που παίρνει έχει και αυτός δύο λειτουργίες: Κάνοντας δεξί κλικ, όταν αυτός έχει εμφανιστεί, είναι η εντολή LOOK OBJECT, ενώ κάνοντας αριστερό κλικ είναι η εντολή GET/PICK UP OBJECT. Δύο είναι και οι λειτουργίες του κέρσορα-γρανάζια: Κάνοντας δεξί κλικ του mouse, όταν αυτός έχει εμφανιστεί, είναι η εντολή LOOK OBJECT, ενώ κάνοντας αριστερό κλικ είναι η εντολή USE/OPERATE. Τέλος, και ο κέρσορας-στόμα λειτουργεί με δύο τρόπους: Κάνοντας δεξί κλικ του mouse, όταν αυτός έχει εμφανιστεί, είναι η εντολή LOOK PERSON, ενώ κάνοντας αριστερό κλικ είναι η εντολή TALK TO PERSON. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης, οπότε εμφανίζεται το inventory σας, σε κάθε αντικείμενο/icon έχετε επίσης δύο δυνατότητες. Κάνοντας δεξί κλικ σε αυτά παίρνετε την περιγραφή τους (LOOK OBJECT), ενώ με αριστερό κλικ σε κάποιο από αυτά το επιλέγετε για την επιθυμητή δράση. Στην τελευταία περίπτωση, πηγαίνοντας τον κέρσορα-αντικείμενο πάνω από το σωστό σημείο δράσης, θα μετατραπεί σε έναν σύνθετο κέρσορα που θα δείχνει την επιλογή δράσης (LOOK ή USE κ.λπ.) και τον κέρσορα-αντικείμενο που έχετε διαλέξει. Προσέξτε, επίσης, ότι στις διάφορες ομιλίες εκτός των επιλογών διαλόγου που διαθέτετε, μπορείτε να ρωτή-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα καλύτερα adventure games που έχουν κυκλοφορήσει ως τώρα και σίγουρα μεταξύ των 2-3 κορυφαίων της φετινής χρονιάς. Διαθέτει υπέροχα ζωγραφιστά γραφικά και εξαιρετική όσο και πλούσια δράση, δείχνοντας παράλληλα πώς έπρεπε να είναι όλα τα παιχνίδια του είδους. Μην το χάσετε με τίποτα.

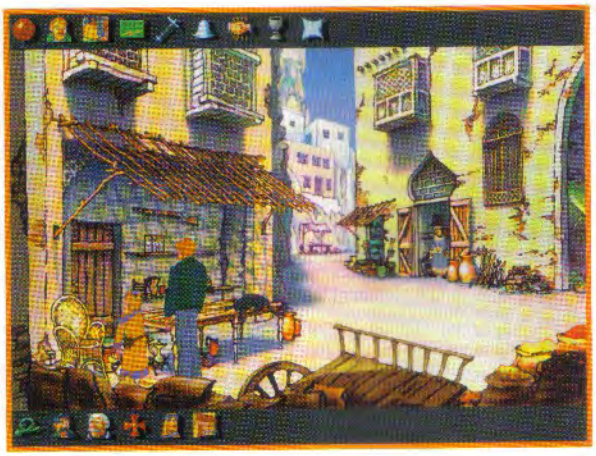
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	95
ΔΡΑΣΗ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

93%



σετε και για τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Κατά τη διάρκεια των ομιλιών, μπορείτε να περνάτε αμέσως μια φράση πατώντας κάποιο από τα πλήκτρα του mouse. Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE, εμφανίζεται το menu με τις επιλογές SAVE, RESTORE, RESTART, QUIT, SPEED, VOLUME και TEXT. Υπάρχουν 99 θέσεις για σωσίματα - σημειώστε (τσεκάρετε) οπωσδήποτε την επιλογή Text, ώστε να εμφανίζονται οι ομιλίες και σε κείμενο επί της οθόνης.

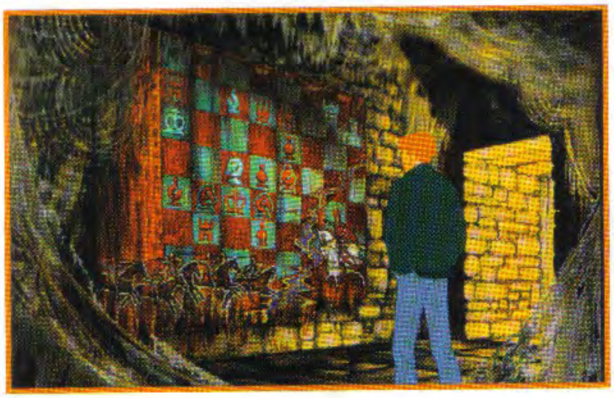
Τα πράγματα, λοιπόν, είναι πολύ απλά. Χρειάζεται λίγη τριβή μόνο, αφού το interface αυτό - αν και πολύ απλό - δεν είναι από τα συνηθισμένα. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στη λειτουργία με το δεξί πλήκτρο του mouse και όλα θα πάνε καλά. Σημειωτέον ότι σε 2-3 σημεία του παιχνιδιού είναι απαραίτητο να κάνετε δεξί κλικ, όταν ο κέρσορας είναι ο μεγεθυντικός φακός, προκειμένου να ενεργοποιήσετε την εντολή LOOK και να "καταγραφεί" η απαιτούμενη δράση. Διαφορετικά δεν θα μπορείτε να συνεχίσετε, καθώς δεν θα αντιλαμβάνεστε τι δεν πάει καλά. Μοναδικό αρνητικό σημείο του user interface του παιχνιδιού είναι η απουσία πλήκτρου που να εκτελεί bypass τα animated sequences, κάτι το ιδιαίτερα κουραστικό όταν ο παίκτης είναι αναγκασμένος να ξαναπαίζει κάποιες σκηνές.



Από το ταξίδι σας στη Συρία.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι εξαιρετική και σε αυτό συντελούν τα πάντα. Τα απίστευτης τελειότητας γραφικά, οι εκπληκτικές αποχρώσεις των ομιλιών (πρέπει να τις ακούσετε οπωσδήποτε), η μουσική, αλλά κυρίως ο τρόπος παρουσίασης της βασικής ιστορίας αφ' ενός και ο τρόπος της σταδιακής αποκάλυψης των μυστικών που αφορούν στο παρελθόν των Ναϊτών Ιπποτών, αφ' ετέρου. Τελικά, από ό,τι καταδεικνύει η πράξη, όσα παιχνίδια κατορθώνουν να παρουσιάσουν με έναν έξυπνο και μοναδικό τρόπο το σεναριακό τους background, όχι μόνο ξεχωρίζουν, αλλά εξασφαλίζουν την επιτυχία (κορυφαίο σε αυτό - κατά τη γνώμη μου, βέβαια - ήταν το System Shock της Origin).



Βρίσκοντας τα χαμένα αλλά - φυσικά - νεκρά παιδιά.

Η δράση του είναι πλούσια. Αν και περιέχει 70 τοποθεσίες (το The Riddle of Master Lu περιείχε 200, αριθμό ρεκόρ για παχνίδια του είδους), είναι σε τέτοιο βαθμό καλοσχεδιασμένη, που οι περισσότερες από αυτές καλύπτουν πολλές και παράλληλες πλευρές της δράσης. Οι βασικές περιοχές κίνησης εντοπίζονται αρχικά εντός της Γαλλίας, στο Παρίσι, στη συνέχεια στην Ιρλανδία και ξανά στο Παρίσι, ακολούθως στην Ισπανία, τη Συρία, πάλι στο Παρίσι και ξανά στην Ισπανία και, τέλος, μέσω τρένου στη Σκοτία όπου και θα διαδραματισθεί το φινάλε της περιπέτειας. Σημειώστε ότι την όλη δράση διαπερνά ένα αρκετά καυστικό χιούμορ (από αυτό που φαίνεται ότι μόνο οι Βρετανοί διαθέτουν ως δεύτερο εαυτό τους), με το οποίο σατιρίζονται καταστάσεις, προσωπικότητες και πτυχές της ευρωπαϊκής ιστορίας και όχι μόνο. Οι άνθρωποι της Revolution φαίνεται να γνωρίζουν πολύ καλά ότι ένα παιχνίδι είναι πάνω απ' όλα ψυχαγωγία και αυτή μας παρέχουν απλόχερα.

Οι γρίφοι του είναι αρκετά λογικοί, κάτι το ιδιαίτερα σημαντικό στη συνολική αξία του παιχνιδιού. Γυρνώντας από τη Συρία, στο Παρίσι, στην εκκλησία στο Montfaucon, αφού δώσετε στον παπά το chalice, κάντε δεξί κλικ με τον



Ο σκακιστικός γρίφος. Ετσι πρέπει να τοποθετήσετε τα λευκά κομμάτια (μόνο αυτά κινούνται), ώστε ο λευκός βασιλιάς να είναι σε θέση ματ.





Στο τρένο, ενώ ο μεταμφιεσμένος Khan παλεύει με τους κακοποιούς.



Στο διαμέρισμα της Nicole, μαζί με τον Lobineau, όπου θα πηγαίνετε κάθε τόσο προκειμένου να αναλύετε τα στοιχεία που βρίσκετε.

κέρσορα LOOK στον πιο πάνω και δεξιά τάφο (στον τοίχο) και επίσης δεξί κλικ με τον κέρσορα LOOK στο άγαλμα του ιππότη.

Τώρα μόνο μπορείτε να κάνετε USE το scroll που κρατά. Κάντε USE σε αυτό το LENS που πήρατε από τη Συρία και ξανακάντε USE στο scroll. Τώρα ξαναμιλάτε στον παπά και παίρνετε πίσω το chalice. Κάντε LOOK σε αυτό και ξανά δεξί κλικ με τον κέρσορα LOOK στον πιο πάνω και δεξιά τάφο (στον τοίχο). Πρέπει να πάρετε το μήνυμα ότι είναι ο τάφος του de Vasconcellos. Μόνο τώρα πηγαίνετε στο Μουσείο και μιλάτε στον Lobineau. Με αυτήν τη σειρά των πράξεων θα εμφανιστεί η επιλογή/ερώτηση για τον Baphomet που είναι απαραίτητη για τη συνέχεια του παιχνιδιού.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας μετά την έκρηξη, κάνε πρώτα ένα δεξί κλικ στη βάση του φανοστάτη (η εντολή LOOK) και μετά ένα αριστερό (στη συγκεκριμένη περίπτωση, η εντολή GET).

Παίρνεις την εφημερίδα. Μπες αριστερά μέσα στο Cafe. Κάνε κλικ πρώτα το δεξί και μετά το αριστερό πλήκτρο του mouse με τον κέρσορα LOOK στον πεσμένο άνδρα κοντά στην είσοδο. Είναι νεκρός και δεν έχει τίποτα στις τσέπες του.

Πλησίασε την κοπέλα στα αριστερά και κάνε κλικ πρώτα το δεξί και μετά το αριστερό πλήκτρο του mouse με τον κέρσορα TALK σε αυτήν. Είναι απλώς αναίσθητη.

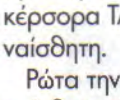
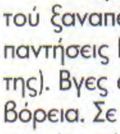
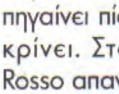
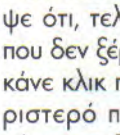
Ρώτα την όσες επιλογές μπορείς προτού ξαναπέσει αναίσθητη (δώσε τις απαντήσεις NO, NO, YES στις ερωτήσεις της). Βγες έξω από το Cafe και πήγαινε Βόρεια. Σε σταματά η αστυνομία και σε πηγαίνει πίσω στο Cafe για να σε ανακρίνει. Στον αστυνομικό διευθυντή Rosso απαντάς YES, CLOWN (κατέγραψε ότι, τελικά, έμεινε ευχαριστημένος που δεν ξέρεις τίποτα!). Βγαίνοντας έξω κάνε κλικ πρώτα το δεξί και μετά το αριστερό πλήκτρο του mouse με τον κέρσορα TALK στη φωτογράφο. Εξάντλησε όλες τις επιλογές. Στο τέλος σού δίνει το τηλέφωνό της.

Οταν φύγει, πήγαινε δεξιά στην είσοδο που υπάρχει στο κτίριο. Βρίσκεσαι σε ένα αδιέξοδο. Κάνε κλικ πρώτα το δεξί και μετά το αριστερό πλήκτρο του mouse με τον κέρσορα USE/OPERATE στο σκέπασμα του υπονόμου (χρειάζεσαι ένα εργαλείο για να τον ανοίξεις). Φύγε πίσω και μετά ανέβα Βόρεια στο δρόμο. Κάνε δεξί κλικ του mouse με τον κέρσορα USE/OPERATE πρώτα στη μικρή πόρτα και κατόπιν στα εργαλεία μέσα στη σκηνή. Κάνε δεξί κλικ του mouse με τον κέρσορα GET στο τηλέφωνο δίπλα στη σκηνή. Κάνε κλικ πρώτα το δεξί και μετά το αριστερό πλήκτρο του mouse με τον κέρσορα TALK στον εργάτη. Ρώτα για όλες τις επιλογές και στη συνέχεια κάνε κλικ στην εφημερίδα πάνω αριστερά. Του τη δίνεις και φεύγει για λίγο.

Τώρα κάνε αριστερό κλικ του mouse με τον κέρσορα USE/OPERATE στα εργαλεία μέσα στη σκηνή. Παίρνεις ένα από αυτά. Φύγε και γύρνα στο σκέπασμα του υπονόμου. Πήγαινε τον κέρσορα του mouse στο πάνω μέρος της οθόνης (ανοίγεις το inventory σου), διάλεξε το εργαλείο (tool) κάνοντας κλικ σε αυτό και τώρα κάνε κλικ τον USE/OPERATE TOOL κέρσορα στο σκέπασμα του υπονόμου.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

	486DX/66MHz.
	8MB.
	2x CD-ROM drive, κάρτα ήχου. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 15MB.
	VESA 2.0 συμβατή, SVGA κάρτα γραφικών.
	Το παιχνίδι, το οποίο περιλαμβάνει δύο CDs, μας έδωσε το κατάστημα Vertigo.



ACTION REVIEW

Virtua Fighter PC

Για όσους δεν γνωρίζουν την ιστορία του παιχνιδιού αρκεί να αναφέρουμε ότι το Virtua Fighter, όταν παρουσιάστηκε στις αίθουσες των coin-ops το 1993, υπήρξε ο πρωτοπόρος των 3D fighting games. Η τότε επαναστατική "μηχανή" του παιχνιδιού περιλάμβανε περίπλοκα πολύγωνα (όπως αυτά που συναντούσαμε σε ένα flight simulator) και τα εισήγαγε προς χρήση σε ένα παιχνίδι του στιλ Mortal Kombat. Ενώ το gameplay όμως παρέμενε σχεδόν ίδιο με αυτό των δισδιάστατων παιχνιδιών του είδους, έχοντας ως κύριο σκοπό τον ξυλοδαρμό του αντιπάλου μέχρι τελικής πτώσεως, το τρισδιάστατο περιβάλλον προσέδωσε έναν άλλο βαθμό ρεαλισμού που οι δισδιάστατοι αντίπαλοι απλώς αδυνατούσαν να αποδώσουν.

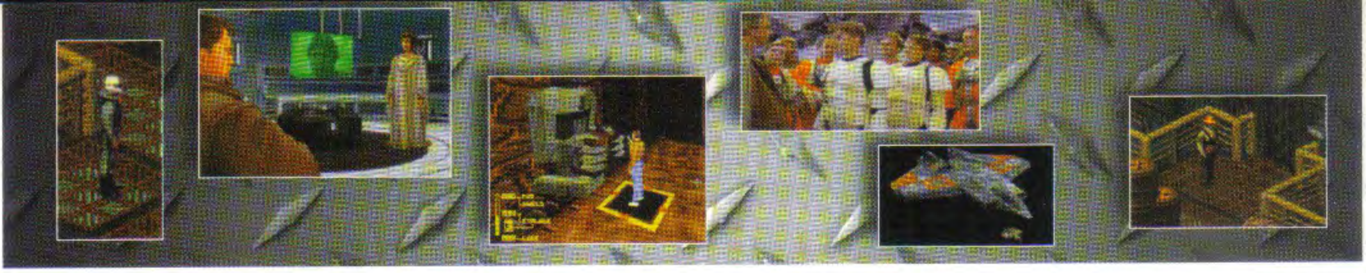


Το No 1 hit της Sega ήρθε στο PC! Διαλέξτε μεταξύ της Sarah, του Jackie, του Akira ή όποιου άλλου από τους οκτώ αυθεντικούς χαρακτήρες και αγωνιστείτε στο μοναδικό τουρνουά χρησιμοποιώντας 700 κινήσεις πολεμικών τεχνών σε ένα 3D περιβάλλον, με κάμερα που κινείται κατά 360 μοίρες!

του Ιάσονα Δούζα

Αντί να παρακολουθεί κάποιος τη δράση από μία μόνο γωνία, η κάμερα έκανε συνεχώς zoom και περιστροφές γύρω από την αρένα, δίνοντας έτσι την καλύτερη δυνατή οπτική εικόνα των μαχητών, ενώ ήταν πολύ πιο ρεαλιστικό από το υπέρ-επίπεδο περιβάλλον και τα "ανθρωπάκια" των δύο διαστάσεων. Το Virtua Fighter PC, όντας μία μεταφορά του Virtua Fighter Remix, διατηρεί τα ίδια, εξαιρετικά γραφικά και σε ορισμένες περιπτώσεις δείχνει καλύτερο από την έκδοση για το Saturn! Δεν μεσολάβησε μεγάλο διάστημα από τότε που το Virtua Fighter 2 έκανε την εμφάνισή του στα coin-ops και μεταφέρθηκε και στο Saturn. Αυτή την εποχή η Sega ετοιμάζει το Virtua Fighter 3, το οποίο θα είναι - το λιγότερο - εκπληκτικό. Είναι λοιπόν περίεργο το γεγονός ότι το αρχικό Virtua Fighter κάνει τώρα την εμφάνισή του στα PCs. Η αλήθεια είναι ότι η Sega έχει αρχίσει να βλέπει το PC σαν μία πολλά υποσχόμενη κονσόλα για τη μεταφορά των τίτλων της. Ετσι, αρχίζει να προωθεί παλιούς τίτλους στην αγορά, που είχαν κάνει την εμφάνισή τους στο Saturn και οι οποίοι δεν έχουν υψηλό κόστος σε ανάπτυξη. Για να είμαστε δίκαιοι, το Virtua Fighter δεν έχει παλιώσει πολύ. Εξάλλου, το Virtua Fighter 2 στην ουσία δεν απείχε πολύ από το





ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sega
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ
3D Beat'em-up
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο

αρχικό παιχνίδι, μια και προσέφερε απλώς κάποιους επιπλέον μαχητές και μερικές πρόσθετες κινήσεις. Προτού ακόμα παίξεις το Virtua Fighter PC, ανησυχείς αν ένα παιχνίδι σαν και αυτό μπορεί να ανταποκριθεί στις προσδοκίες σου. Και τούτο διότι, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων, τα παιχνίδια που προέρχονται από κονσόλες σπάνια διατηρούνται ανέπαφα από τη μεταφορά τους στο PC, δηλαδή με τα γραφικά τους και το gameplay τους άθικτα. Με έκπληξη, λοιπόν, διαπιστώσαμε ότι η Sega έχει καταφέρει να υπερπηδήσει τα περισσότερα από τα παραδοσιακά εμπόδια, με αποτέλεσμα να προσφέρει ένα παιχνίδι beat'em up άξιο αναφοράς.



GAMEPLAY

Εκτός των εκπληκτικών γραφικών, το Virtua Fighter PC διατηρεί επίσης και το έξοχο gameplay του αντίστοιχου παιχνιδιού των coin-op. Καθένας από τους συνολικά οκτώ χαρακτήρες διαθέτει ένα μοναδικό, ρεαλιστικό στιλ όταν μάχεται, με αποτέλεσμα ο εκάστοτε μαχητής να παρουσιάζει συγκεκριμένες δυνατότητες, αδυναμίες και διαφορές. Επίσης, το παιχνίδι παρέχει πληθώρα ειδικών κινήσεων και συνδυασμούς πολλαπλών χτυπημάτων. Με την πρώτη ματιά, εντύπωση προκαλούν ένα χτύπημα-πήδημα που εκτελείται όταν ο αντίπαλος είναι πεσμένος στο έδαφος από προηγούμενο χτύπημα και κυριολεκτικά σπάει τα κόκαλά του, καθώς και οι νίκες που μπορείς να πάρεις βγάζοντας τον αντίπαλο έξω από το ring όπου μάχεστε, αντί να τον σκοτώσεις. Βέβαια, στην τελευταία περίπτωση απαιτείται αρκετή δεξιοτεχνία καθώς πρέπει να στριμώξεις έντεχνα τον αντίπαλο στην άκρη του αγωνιστικού χώρου και τότε να δώσεις το τελειωτικό χτύπημα που θα









τον πετάξει έξω. Το παιχνίδι είναι σχετικά εύκολο στον τρόπο παιξίματός του, ενώ τα γραφικά του, το μεταβλητό επίπεδο δυσκολίας και οι ειδικές κινήσεις καθιστούν το Virtua Fighter PC πολύ ευχάριστο. Καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται, ανακαλύπτεις περισσότερους συνδυασμούς, τρόπους ώστε να δημιουργείς και άλλους, πιο αναπτυγμένες ειδικές κινήσεις. Αυτό το ανεξάντλητο gameplay, που το κατακτάς όσο περισσότερο παίζεις, αποτελεί έναν τρόπο ανταμοιβής, προκειμένου ο παίκτης να μην πλήττει, στοιχείο που λείπει από τα ανταγωνιστικά παιχνίδια. Το Virtua Fighter στηριζόταν και στηρίζεται στη ρεαλιστική κίνηση. Έτσι, η ομάδα σχεδιασμού του παιχνιδιού έκανε capture πραγματικών κινήσεων (στο σύνολό τους 700!) από αληθινούς ειδικούς των πολεμικών τεχνών! Οι κινήσεις αυτές πραγματοποιούνται εκτελώντας διάφορους ταχύτατους συνδυασμούς ή πολλαπλά διαφορετικά σειριακά χτυπήματα στα τρία βασικά πλήκτρα (block, punch και kick). Για παράδειγμα, για να πραγματοποιήσετε την κλοτσιά ανεμοστρόβιλο του Pai, πρέπει να χτυπήσετε τα πλήκτρα punch, punch και kick με γρήγορη ταχύτητα (σαν να κάνετε διπλό κλικ στο mouse!). Αυτό, αρχικά,



λο, αλλά έπειτα από μερικές ώρες παιχνιδιού γίνεται δεύτερη φύση. Κάθε χαρακτήρας έχει περισσότερες από 10 βασικές κινήσεις στη διάθεσή του, χωρίς να προσμετρώνται οι σχεδόν άπειροι συνδυασμοί! Ο τρόπος εκμάθησης του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολος, αν και για να κατακτήσετε πλήρως τις κινήσεις ενός χαρακτήρα θα χρειαστείτε αρκετές ώρες! Ενδέχεται να αντιμετωπίσετε πρόβλημα προσπαθώντας ανεπιτυχώς να πραγματοποιήσετε τις αναρίθμητες κινήσεις, ο υπολογιστής όμως δεν θα έχει κανένα πρόβλημα να



τις χρησιμοποιήσει εναντίον σας και ούτε βέβαια θα σας περιμένει. Ενα άλλο χαρακτηριστικό του Virtua Fighter είναι ότι ο παίκτης δεν μπορεί να εκτελέσει διάφορα "μαγικά" όπως σε άλλα παιχνίδια του είδους. Ετσι, για να προκαλέσει κάποιος βλάβη στον αντίπαλο πρέπει να βρίσκεται σχετικά κοντά, αφού δεν υπάρχει διαθέσιμο όπλο που να προκαλεί βλάβη από μακρινή απόσταση.

Για να παίξετε σωστά το παιχνίδι και να μπορέσετε να πραγματοποιήσετε τους αμέτρητους συνδυασμούς κινήσεων (combos), θα χρειαστείτε οπωσδήποτε ένα gamepad. Δυστυχώς, το PC επιτρέπει ένα μέγιστο τεσσάρων πλήκτρων σε μία μόνο θύρα joystick. Ετσι, η χρήση τριών πλήκτρων στον πρώτο

ΟΙ ΜΑΧΗΤΕΣ



1) AKIRA

O Akira Yuki είναι ένας πολύ δύσκολος στον έλεγχό του χαρακτήρας, αφού οι περισσότερες θανατηφόρες κινήσεις του γίνονται με το συνδυασμό πλήκτρων. Ειδικότητά του οι μπουνιές και η μάχη σώμα με σώμα.



2) PAI

H Pai Chan έμαθε στη ζωή της ότι η καλύτερη άμυνα είναι η πιο δυνατή επίθεση. Για το λόγο αυτόν πρέπει να προσέχετε ιδιαίτερα όταν την αντιμετωπίζετε, αφού την ώρα που της επιτίθεστε μπορεί άνετα να σας πετάξει κάτω. Οι ταχύτατες κινήσεις της την καθιστούν εξαιρετικά επικίνδυνη.



3) LAU

O Lau Chan είναι ο πατέρας της δυναμικής Pai. Οπως συμβαίνει και με την κόρη του, οι κινήσεις του εκτελούνται με εκπληκτική ταχύτητα και μπορεί να προκαλέσουν μεγάλη ζημιά. Προσέξτε, διότι μπορεί να είναι ένας από τους πιο αδύναμους χαρακτήρες, είναι όμως εξαιρετικά ύπουλος.



4) WOLF

O Wolf Hawkfield κινείται με τρομερή βαρβαρότητα. Είναι πράγματι αργός λόγω του μεγάλου μεγέθους του, προσέξτε όμως μη σας πιάσει στα χέρια του καθώς είναι επαγγελματίας παλαιστής. Αφήστε, δε, που με τη δύναμη που διαθέτει, δεν δυσκολεύεται καθόλου να σας πετάξει στην άλλη άκρη του ring.



5) JEFFRY

O Jeffry McWild είναι ο πιο βαρύς και πιο αργός από όλους τους μαχητές. Οσο όμως υστερεί σε ταχύτητα άλλο τόσο υπερτερεί σε δύναμη, αφού διαθέτει βασικές κινήσεις που τέσσερα μόνο χτυπήματα στον αντίπαλο αρκούν για να τον εξουδετερώσουν πλήρως. Δεν συγχωρεί κανένα λάθος.



6) KAGE

O Kage-Maru είναι ο πιο ελαφρύς από όλους τους άνδρες μαχητές, είναι όμως τρομερά ευκίνητος. Οι επιδέξιες κινήσεις του, εάν βρεθεί στα χέρια του κατάλληλου παίκτη, μπορούν να προκαλέσουν τεράστια βλάβη στον αντίπαλο. Θέλει προσοχή όμως στο χειρισμό του καθώς τα τεράστια άλματά του μπορούν να τον βγάλουν έξω από το ring!



7) SARAH

H Sarah Bryant είναι μια Αμερικανίδα πολύ γρήγορη στις επιθέσεις της και ευκίνητη, ενώ διαθέτει και μερικές εξολοθρευτικές κινήσεις. Αρέσκεται στο να μάχεται με τα πόδια, σε περίπτωση όμως που η κίνησή της δεν βρει τον αντίπαλο εκτίθεται πολλές φορές ανεπανόρθωτα.



8) JACKY

O Jacky Bryant είναι ο αδελφός της Sarah και ίσως ο καλύτερος χαρακτήρας του παιχνιδιού, αφού διαθέτει τα πάντα και δεν του λείπει τίποτα. Προσοχή, λοιπόν, διότι με τη δύναμη, την ταχύτητα και την ευελιξία που διαθέτει, κανείς δεν μπορεί να του ξεφύγει εύκολα. Ενας πολύ επικίνδυνος και υπολογίσιμος αντίπαλος.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το καλύτερο 3D fighting game για το PC σας

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	94
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	94

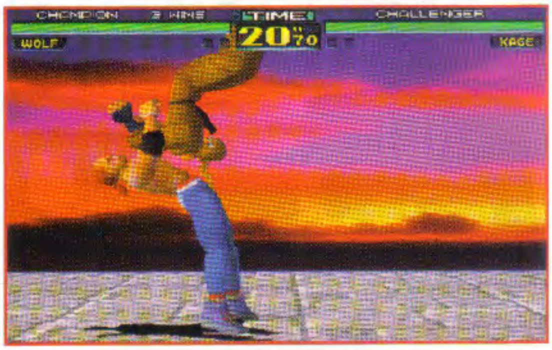
94%

controller αναγκάζει το δεύτερο παίκτη να χρησιμοποιήσει το πληκτρολόγιο το οποίο δεν είναι ιδιαίτερα εύκολο στη χρήση! Ενα άλλο επίσης μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι η μη υποστήριξη modem ή απευθείας σύνδεσης δύο υπολογιστών.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το Virtua Fighter PC είναι, οπτικά τουλάχιστον, το καλύτερο fighting game για PC. Οι χαρακτήρες αποτελούνται από δεκάδες μικρά texture-mapped πολύγωνα με σκίαση, με αποτέλεσμα να φαίνονται σαν πραγματικά σώματα που καταλαμβάνουν χώρο. Τα γραφικά έχουν την ίδια ανάλυση με αυτά της έκδοσης για το Saturn, ενώ υστερούν ελαφρώς στο background. Με τα textures και όλες τις επιλογές ρυθμιζόμενες στο μέγιστο, η απόδοση της λεπτομέρειας στο Virtua Fighter PC είναι εκπληκτική: θα παρατηρήσετε τις πτυχές του παντελονιού του Akira, την αλογοουρά της Sarah να κινείται πάνω-κάτω και το φανταχτερό κέντημα στο στήθος του Pai. Ανάλογα με την ισχύ του μηχανήματός σας μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ των κλασικών χωρίς texture χαρακτήρων του παλιού coin-op και των πιο ρεαλιστικών της έκδοσης remix για το Saturn. Σε όποια επιλογή και αν προβείτε, τα γραφικά παραμένουν ξεκάθαρα και με ζωντανά χρώματα, ενώ βέβαια ακόμη καλύτερο αποτέλεσμα επιτυγχάνεται με την επιλογή του texturing.

Το Virtua Fighter PC μπορεί να τρέξει τόσο σε υψηλή όσο και σε χαμηλή ανάλυση, ενώ υπάρχει η δυνατότητα zoom με την κάμερα μέσα και έξω ή και ρύθμισης της γωνίας υπό την οποία θα βλέπετε το παιχνίδι. Επιλέγοντας χαμηλή ανάλυση, θα έχετε εκπληκτικής ποιότητας γραφικά που κινούνται σαφώς πιο ομαλά από την υψηλή ανάλυση με όποιο σύστημα και αν διαθέτετε (εκτός





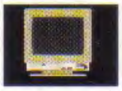
και αν αυτό είναι ένας 786 στα 500MHz!). Οι χαρακτήρες έχουν τρομερό animation, κάτι που καθίσταται εμφανές κατά τη διάρκεια μερικών περίπλοκων κινήσεων. Τα ηχητικά εφέ επίσης δεν υστερούν καθώς η συνοδευτική μουσική του CD είναι πολύ καλή και διαφορετική για κάθε επίπεδο, ενώ μπορείτε να την ακούσετε και από το στερεοφωνικό σας, μια και παίζει απευθείας από το CD. Ωστόσο, θα χρειαστείτε ένα πολύ ισχυρό μηχάνημα (ή καλύτερα ένα super computer!) για να τρέξετε σωστά το παιχνίδι! Το κουτί αναφέρει ως ελάχιστη απαίτηση για επεξεργαστή έναν Pentium στα 75MHz, ενώ συνιστάται ένας Pentium στα 90MHz. Στο readme αρχείο όμως και στη βοήθεια που συνοδεύει το παιχνίδι αναφέρεται ως ελάχιστη απαίτηση ένας Pentium στα 90MHz, ενώ προτείνεται ένας Pentium στα 133MHz! Αντε βρες άκρη, δηλαδή. Οπως και να έχει, ακόμα και με έναν Pentium στα 133MHz πρέπει να μειωθούν ορισμένα details, προκειμένου το παιχνίδι να αποδώσει τα μέγιστα! Πάντως, μη διανοηθείτε να το παίξετε σε σύστημα με επεξεργαστή Pentium μικρότερο των 90MHz, γιατί θα κουράσετε τα νεύρα σας! Για καλή μας τύχη υπάρχουν αρκετές επιλογές μείωσης της λεπτομέρειας των γραφικών. Επίσης, υπάρχουν και δύο διαθέσιμες επιλογές ταχύτητας: επιλέγοντας "fast" το παιχνίδι πάει τόσο γρήγορα όσο και η ισχύς του επεξεργαστή μας, ενώ με το "smooth" το παιχνίδι πάει όσο αργά χρειαστεί ώστε να διατηρηθούν τα απαραίτητα frames για μία αψεγάδιαστη κίνηση. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε έναν Cyrix 6x86 P166+ όπου είχε αρκετά καλή ταχύτητα σε υψηλή ανάλυση, αλλά κινιόταν με εκπληκτικούς ρυθμούς, χωρίς το παραμικρό κόψιμο (εκτίμηση του γράφοντος είναι ότι "πήγαινε" τουλάχιστο με 30fps) στη χαμηλή ανάλυση. ■

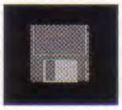
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Pentium 75MHz.


8 MB RAM.


2x CD-ROM.


SVGA.


Το παιχνίδι περιέχεται σε CD και μας το πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.



F-22 Lightning II



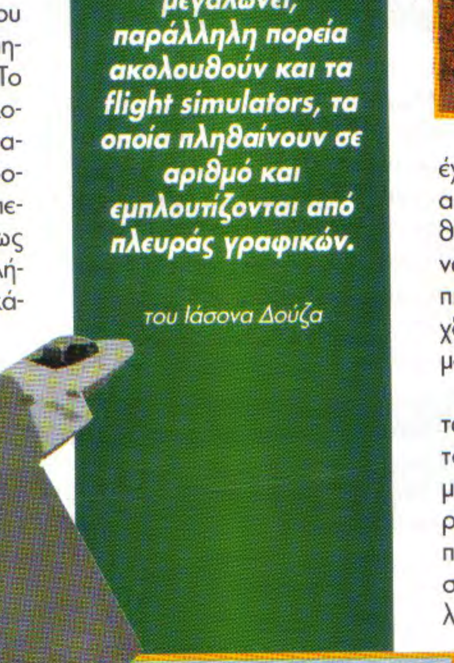
Η Novalogic, γνωστή για τις κορυφαίες σε γραφικά δημιουργίες της, δεν θα μπορούσε να μη διαθέτει έναν ικανό εκπρόσωπο στον τομέα των flight simulators. Το 1992 είχε εντυπωσιάσει με τα γραφικά του Commanche τόσο που ολόκληρη η βιομηχανία μιλούσε για το επίτευγμά της. Το Commanche ήταν ένας εξομοιωτής ελικοπτέρου που έθεσε νέα standards στα γραφικά εδάφους. Συνεχίζοντας την παράδοση, το F-22 Lightning II φιλοδοξεί να ξεπεράσει οτιδήποτε έχει δημιουργηθεί έως τώρα. Το παιχνίδι κινείται γύρω από το πλήρως αυτοματοποιημένο πολεμικό αεροσκάφος F-22. Το εν λόγω αεροσκάφος ετοιμάζεται να κάνει την εμφάνισή του στις αρχές του νέου έτους και έρχεται να αντικαταστήσει το γερασμένο πια F-15. Δεν είναι ένα κοινό πολεμικό αεροσκάφος, καθώς



Καθώς η επεξεργαστική δύναμη των προσωπικών μας υπολογιστών μεγαλώνει, παράλληλη πορεία ακολουθούν και τα flight simulators, τα οποία πληθαίνουν σε αριθμό και εμπλουτίζονται από πλευράς γραφικών.

του Ιάσονα Δούζα





έχει στην κατοχή του σύστημα απόκρυψης από τα radars (stealth), πανίσχυρες προωθητικές μηχανές ολίσθησης και αναπτυγμένα οπλικά συστήματα! Ολα αυτά μαζί θα επιτρέπουν στο σκάφος την καταστροφή εχθρικών αεροσκαφών και εγκαταστάσεων με μεγάλη ευκολία.

Η απλότητα του παιχνιδιού αντανακλάται και στην πραγματικότητα από τους αυτοματισμούς του F-22. Οσοι θα παίξουν μαζί του δεν θα μπερδευτούν από την παρουσία πληθώρας οπλικών συστημάτων όπως συμβαίνει σε άλλα flight simulators - στο EF2000, για παράδειγμα. Φυσικά, η εν λόγω έλλειψη πολλαπλών επιλογών και λεπτομερειών ενδέχεται να δυσαρεστήσει τους πεπειραμένους που αναζητούν τον απόλυτο εξομοιωτή. Ωστόσο, τα εκπληκτικά γραφικά του καθώς και τα διάφορα στοιχεία πτήσης κάνουν τον παίκτη να αισθάνεται ότι παίζει ένα αυθεντικό-ρεαλιστικό flight simulator και όχι ένα arcade παιχνίδι όπως, για παράδειγμα, το Top Gun.

Το F-22 Lightning II θέλησε να ξεφύγει από τον πειρασμό να λειτουργήσει



ως το απόλυτο σε ρεαλισμό flight simulator και έτσι εστίασε την προσπάθειά του στο να αποτελέσει έναν εξομοιωτή πτήσης προσιτό στον πολύ κόσμο, εύκολο στο παίξιμο και με καταπληκτικά γραφικά που θα μαγνητίζουν. Παρόμοιες προσπάθειες καταβλήθηκαν τόσο από τη Sierra και το παιχνίδι της A-10 Tank Killer II όσο και από την Spectrum Holobyte και το Top Gun. Το F-22 Lightning II, όμως, καταφέρνει να ξεπεράσει τα όποια μειονεκτήματα των προαναφερθέντων παιχνιδιών και να αποδώσει ακόμα καλύτερα όχι μόνο στον τομέα των γραφικών αλλά και σε αυτόν του gameplay.

Εταιρία
Novalogic
Απαιτήσεις
IBM και συμβατοί
Τύπος
Flight Simulator
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο

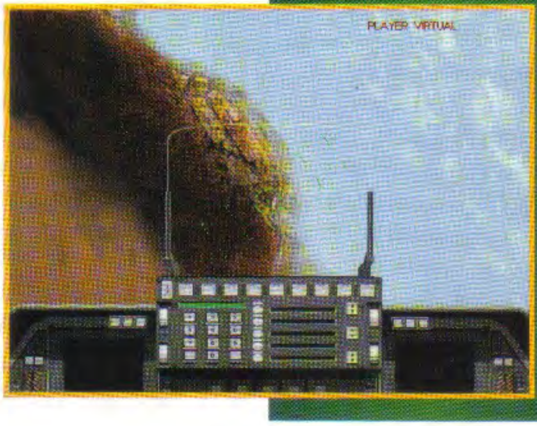


GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πέντε εκπαιδευτικές αποστολές που αναλαμβάνουν την προετοιμασία σας για τη μάχη και άλλες τριάντα μία αληθινές, τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε με οποιαδήποτε σειρά ή να συνδέσετε ως τμήμα μιας εκστρατείας. Ολες οι αποστολές διαθέτουν μία ισόρροπα μοιρασμένη ποσότητα μαχών με αεροσκάφη, στόχων εδάφους ή αποστολές συνοδείας.

Εκτός των εκπαιδευτικών αποστολών το F-22 περιλαμβάνει τέσσερα σενάρια, τα οποία ακολουθούν διαφορετική πορεία ανάλογα με τις επιτυχίες σας ως πιλότου. Το παιχνίδι θυμίζει simulator του Β' Παγκοσμίου Πολέμου λόγω της έλλειψης πολυπλοκότητας, γεγονός όμως το οποίο δεν μπορεί να ενταχθεί στα θετικά ή τα αρνητικά του παιχνιδιού. Εξάλλου, το πραγματικό και ίσως μοναδικό μειονέκτημά του είναι το ότι διαθέτει μόνο ένα αεροσκάφος. Κατά τα άλλα, το F-22 καλύπτει όλες τις βασικές κινήσεις και λειτουργίες που μπορεί να εκτελέσει ένα τέτοιου τύπου αεροσκάφος με απόλυτο ρεαλισμό. Λόγω της απόκρυψης "stealth", ο παίκτης είναι ελεύθερος να πυροδοτήσει πυραύλους από μακρινή απόσταση εναντίον εχθρικού αεροσκάφους, προτού ακόμα το τελευταίο αποκτήσει οπτική επαφή. Επειδή, βέβαια, κανένα σύστημα δεν είναι τέλειο, οι πύραυλοί σας είναι πιθανό να αστοχήσουν. Στην περίπτωση αυτή, αναλαμβάνουν οι πύραυλοι κοντινών αποστάσεων sidewider και τα πυροβόλα. Με την κανονική ώθηση το F-22 παράγει χαμηλή θερμοκρασία, με αποτέλεσμα το "κλείδωμα" των όπλων των αντιπάλων επάνω σας να δυσχεραίνει, αφού οι ανιχνευτές θερμότητας δυσκολεύονται στην προσέγγιση του στόχου! Χρησιμοποιώντας όμως τους πλαϊνούς προωθητήρες του F-22, έχετε ένα άλλο σημαντικό πλεονέκτημα. Κατά τη διάρκεια της πτήσης το αεροσκάφος σας είναι πολύ εύκολο να περιστραφεί κατά 360 μοίρες γύρω από τον άξονά του (ακριβώς όπως ένα ελικόπτερο!). Ετσι, αν κάποιος επίδοξος πιλότος γνωρίζει πώς να χρησιμοποιεί αποδοτικά τα αναπτυγμένα χαρακτηριστικά του F-22, τότε τίποτα - σχεδόν - δεν μπορεί να βρεθεί αντιμέτωπο στο δρόμο του. Φυσικά, το γεγονός ότι το F-22 είναι ένα αεροσκάφος τύπου stealth (δηλαδή, μη αναγνωρίσιμο από τα radars), σε καμία περίπτωση δεν σημαίνει ότι είναι αήττητο. Οι κανονικοί, για παράδειγμα, αντιαεροπορικοί πύραυλοι μπορούν εύκολα να το καταρρίψουν, ενώ το ίδιο μπορούν να επιτύχουν οι ρουκέτες SAM και sidewider, εάν ο αντίπαλος πιλότος βρει με τη σωστή γωνία την "αχίλλειο πτέρνα" του αεροσκάφους (ουρά ή προωθητήρες).

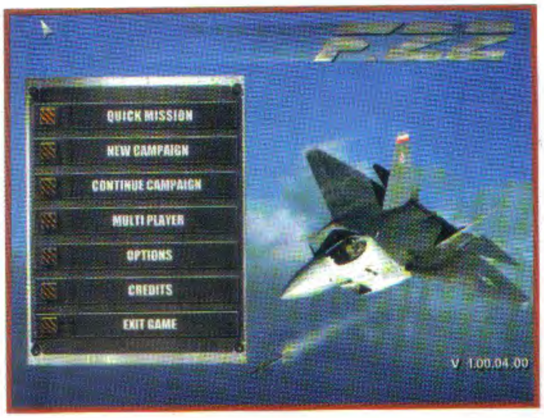




Πατώντας το Enter παρουσιάζεται μία "λίστα" με τους πιο κοντινούς και υψηλής



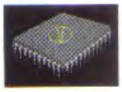
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ



επικινδυνότητας στόχους, εκ των οποίων μπορεί να επιλεχθεί ένας τη φορά ανακυκλώνοντας τη λίστα. Το Head Up Display (HUD) εμφανίζει τον τύπο του αεροσκάφους που έχουμε στοχεύσει, την απόσταση και την ταχύτητά του, την κλίμακα υπό την οποία μας προσεγγίζει, καθώς και το μέγεθος της ζημιάς που έχει υποστεί. Επίσης, ένας μικρός κύκλος μάς δείχνει πότε ο κλειδωμένος στόχος είναι εκτός του HUD. Το σύστημα του F-22 είναι πολύ απλό και αποτελεσματικό και παράλληλα το ίδιο πρακτικό με το σύστημα που χρησιμοποιεί το ATF. Μπορεί να μην είναι ό,τι πιο ρεαλιστικό, είναι όμως εύκολο και ευχάριστο στη χρήση του. Για καλή μας τύχη σε κάθε αποστολή συνοδευόμαστε από ένα δεύτερο αεροσκάφος που ελέγχει ο υπολογιστής, σαν συμπαράσταση στη μάχη. Οι αντίπαλοι πιλότοι είναι σε πολύ καλή διανοητική κατάσταση (δεν θα περιμένουν να τους φάτε!), δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο όμως και για τον πιλότο που ελέγχει το συνοδευτικό F-22, ο οποίος συμπεριφέρεται λες και περιμένει το τέλος του! Ακόμα, οι πιλότοι μοιάζει να διαθέτουν δική τους νοημοσύνη και να μην ενεργούν όλοι με ακριβώς τον ίδιο τρόπο (κάτι το οποίο συμβαίνει στο ATF). Το αεροσκάφος θα μπορούσε να φθάσει σε ύψη εκτός κάθε λογικής, αφού δεν υπάρχει "ταβάνι", όπως στα περισσότερα flight simulators, για να το σταματήσει! Συμβαίνει, ωστόσο, το εξής παράδοξο: Οταν φθάνετε πολύ ψηλά, η ταχύτητά σας μειώνεται αυτόματα χωρίς κανέναν εμφανή λόγο (εκτός και αν το παιχνίδι προσπαθεί να σας αποτρέψει από το να φθάσετε στο διάστημα!).

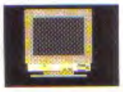
Οκτώ παίκτες έχουν τη δυνατότητα να παίξουν μέσω δικτύου σε έναν συνδυασμό συνεργασίας ή αντιπαλότητας. Επίσης, δύο παίκτες μπορούν να παίξουν μέσω modem. Για να παίξετε το F-22 μέσω δικτύου ή modem, δεν χρειάζεστε πολλαπλά αντίτυπα! Αρκεί να δώσετε στο φίλο ή τους φίλους σας το δικό σας CD και, αφού αυτοί το εγκαταστήσουν στο δίσκο τους, δεν μένει παρά να βάλετε το CD στο drive σας και να ξεκινήσετε τη σύνδεσή σας! Φυσικά, όλα τα εγκαταστημένα σε άλλους υπολογιστές παιχνίδια θα τρέξουν μόνο σε περίπτωση μεταξύ σας σύνδεσης και όχι αυτόνομα (σας κόπηκε η χαρά, ε;). Αυτός θα έπρεπε να είναι ο τρόπος λειτουργίας όλων των παιχνιδιών που διαθέτουν multiplayer mode.

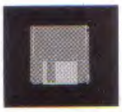
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486/DX-4.


8MB RAM είναι απαραίτητα για να τρέξετε το παιχνίδι.


Θα χρειαστείτε 2x CD-ROM.


Παίζει σε SVGA.


Το παιχνίδι μας προσέφερε η Plotline.

ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

5	0% ώθηση	**Enter**	Δημιουργία "λίστας επίθεσης"
6-0	60-100% ώθηση	**[,]**	Επόμενος, προηγούμενος στόχος
-	Μετακαυστήρας (afterburner)	**TAB**	Radar id
F	Flaps on/off	**F1-F8**	Οψεις κάμερας
G	Ρόδες πάνω/κάτω	**Ctrl+arrow keys**	Περιστροφή κάμερας
B	Φρένα αέρος	**S, X**	Zoom in/out
Delete	Αριστερή εκτροπή	**Keypad keys**	Avionics
Page down	Δεξιά εκτροπή	**Ctrl+P, F, E, M, C**	Εντολές στο συνοδευτικό αεροσκάφος
A	Αυτόματος πιλότος	**R**	Radar on/off
L	Αυτόματη εξισορρόπηση	**M**	Στόχος αποστολής
H	Επιστροφή στη βάση	**Ctrl+J**	Εκτίναξη
1-4	Οπλικά συστήματα		
W	Επιλογή όπλου		
Spacebar	Εκτόξευση		
C	Απελευθέρωση Αντίμετρων		

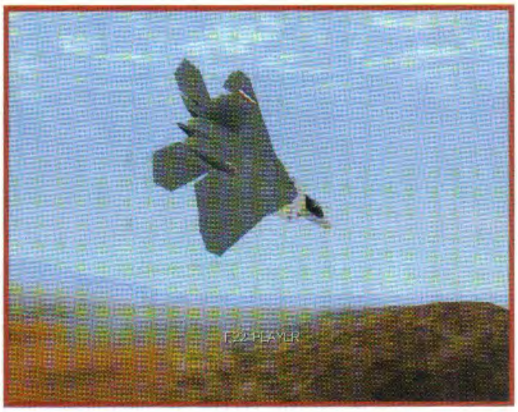
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το F-22 έχει τα καλύτερα, πιο ομαλά κινούμενα γραφικά από κάθε άλλο flight simulator. Είναι σίγουρα ό,τι πλησιέστερο στα φωτο-ρεαλιστικά περιβάλλοντα, τα οποία είναι σαφώς καλύτερα από αυτά του Flight Unlimited. Τα γραφικά εδάφους είναι τόσο καθαρά και λεπτομερή που μαγνητίζουν απειλητικά και ο κίνδυνος να χαθεί ο στόχος από τα μάτια του χρήστη εγκυμονεί. Στις υποστηριζόμενες αναλύσεις δεν θα βρείτε τις υπερβολές άλλων παιχνιδιών! Συγκεκριμένα, οι διαθέσιμες αναλύσεις είναι μόλις (!) τρεις: 320x200, 400x300 και 640x480. Η 320x200 δεν είναι καθόλου άσχημη, αλλά δεν

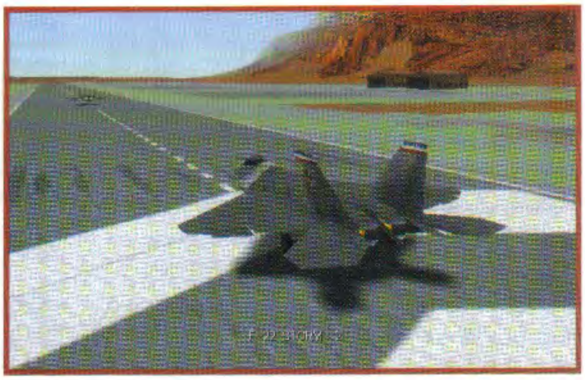


Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

προκαλεί και ιδιαίτερη εντύπωση (ωστόσο εάν έχετε ένα ανίσχυρο μηχάνημα - δηλαδή, Pentium στα 60MHz! - θα πρέπει να αρκεσθείτε σε αυτήν). Η 400x300 είναι ιδιαίτερα καλή και μοιάζει πολύ με τις αναλύσεις που χρησιμοποιούν οι σύγχρονες παιχνιδομηχανές. Για την 640x480 τώρα ό,τι και να πούμε θα είναι λίγο. Τα γραφικά στην ανάλυση αυτή είναι απλώς εκπληκτικά - τόσο που την πρώτη φορά θα έχετε την εντύπωση ότι παρακολουθείτε την εισαγωγή του παιχνιδιού! Τα περιβάλλοντα που προσφέρονται για τις πτήσεις σας περιλαμβάνουν ζούγκλα, χιόνι, έρημο και ένα πράσινο νησί και διαθέτουν βουνά και πεδιάδες - όλα πολύ πιστευτά. Το αεροσκάφος, από την άλλη, αποτελεί και αυτό ένα πραγματικό αριστούργημα, αφού ο παίκτης μπορεί να δει τα πτερύγια να κινούνται πάνω-κάτω ή να παρακολουθήσει την κίνηση των πλαϊνών προωθητήρων κατά την πτήση. Τα αντίπαλα αεροσκάφη είναι επίσης σχεδιασμένα με εξαιρετική λεπτομέρεια, ενώ η ποιότητα των στόχων εδάφους εμφανίζει αρκετό βάθος, εξασφαλίζοντας για τον παίκτη ένα αίσθημα αληθοφάνειας. Παραμένοντας στο σχολιασμό των γραφικών, αυτό που κερδίζει τον παίκτη ίσως περισσότερο από οτιδήποτε άλλο είναι οι εκρήξεις και οι καπνοί. Οταν ένα σκάφος εκρήγνυται, διαμελίζεται στα τέσσερα, αφήνοντας πίσω του ένα ίχνος καπνού που πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε. Παρόμοιο εφέ εμφανίζεται κατά την εκτόξευση πυραύλων και κατά την έκρηξη εδαφικών στόχων.



Προκειμένου να παίξεται το F-22 σε 640x480 με τις λεπτομέρειες ρυθμισμένες στο μέγιστο, θα χρειαστείτε ένα πολύ ισχυρό μηχάνημα. Με σκοπό, λοιπόν, την πλήρη αξιοποίηση των επιλογών γραφικών του παιχνιδιού, θα χρειαστείτε τουλάχιστον έναν Pentium στα 150MHz, ώστε να εξασφαλίσετε ομαλή κίνηση, καθώς ακόμη και σε έναν Pentium στα 133MHz το παιχνίδι παρουσιάζει ελαφρό "χάσιμο" frames ακόμη και στην υψηλή ανάλυση και με όλες τις λεπτομέρειες στο μέγιστο! Παρ' όλα αυτά, σε ένα οποιοδήποτε configuration είναι πολύ ταχύτερο τόσο από το ATF όσο και από το EF2000. Συνεπώς, σε ένα γρήγορο μηχάνημα με αρκετή μνήμη, το F-22 δείχνει τις πραγματικές αρετές του καθώς το pixelιασμα μειώνεται στο ελάχιστο.



Ο ήχος είναι κωδικοποιημένος Dolby Surround (!), γεγονός που σημαίνει ότι εάν το PC σας είναι συνδεδεμένο με κάποιον Dolby Surround ενισχυτή (ο οποίος λειτουργεί ως αποκωδικοποιητής), τότε σίγουρα θα μείνετε άναυδοι. Χωρίς να έχουμε ένα τέτοιο σύστημα στην κατοχή μας, το συμπέρασμα εξάγεται από την εκπληκτική ποιότητα ήχου του F-22 χωρίς τον αποκωδικοποιητή! Ολα τα ηχητικά εφέ, τόσο μέσα όσο και έξω από το cockpit, είναι άριστης ποιότητας και εξαιρετικής αληθοφάνειας. Ειδικά εάν πετάξετε κοντά σε στόχους εδάφους, θα ακούσετε ηχητικά εφέ ανώτερα κάθε άλλου παιχνιδιού του είδους. Η Novalogic, αντί να προσθέσει κάποια συνοδευτικά μουσικά κομμάτια στο CD, προτίμησε τη λύση των midi αρχείων. Ετσι, αν θέλετε να ακούσετε υψηλής πιστότητας μουσική κατά τη διάρκεια της πτήσης σας, θα χρειαστείτε οπωσδήποτε μία wavetable κάρτα ήχου. Τη μουσική αυτή δημιούργησαν οι Fatman, το συγκρότημα που συνέθεσε τη μουσική των USNF και ATF.

ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Η Novalogic δημιούργησε ένα εκπληκτικό flight simulator! Χωρίς να είναι ό,τι πιο ρεαλιστικό (όπως θέλει να πιστεύει η ίδια), είναι πολύ πιο ευχάριστο και εύκολο από τους απόλυτους εξομοιωτές. Εάν σας άρεσαν τα ATF και Silent Thunder: A-10 Tunk Killer II, τότε σίγουρα θα αγαπήσετε το F-22 Lightning II. Στην αντίθετη περίπτωση (κάτι που δύσκολα μπορεί να γίνει πιστευτό), αξίζει να το αντιμετωπίσετε ως το πιο προχωρημένο τεχνολογικά flight simulator της εποχής μας που συνδυάζει το ρεαλισμό με την ευχαρίστηση κατά την ενασχόληση. Προτείνεται ιδιαίτερα στους αρχάριους εκείνους που αναζητούν ένα πολύ καλό, απλό και εύκολο στο χειρισμό του flight simulator, αλλά και σε όσους έχει κουράσει η πολυπλοκότητα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εύκολο ως προς την εκμάθησή του, με φανταστικά φωτο-ρεαλιστικά γραφικά. Ενα άριστο παιχνίδι που πρέπει να τύχει της προσοχής σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΜΟΥΣΙΚΗ	94
GAMEPLAY	94
ΑΝΤΟΧΗ	90

94%



ADVENTURE

LIGHTHOUSE The Dark Being

Διαφημίστηκε ως το νέο και ίσως καλύτερο Myst. Ενας κόσμος φαντασίας, μυστηρίου και εξερεύνησης. Εκπληκτικά rendered γραφικά και πλούσια και αρκετά δύσκολη δράση. Δύο "τρελοί" επιστήμονες κατόρθωσαν να κατανοήσουν το σύμπαν των παράλληλων κόσμων και να δημιουργήσουν ένα πέρασμα ανάμεσά τους. Δεν ήξεραν, όμως, ότι ταυτόχρονα απελευθέρωναν και δυνάμεις που το μόνο που ήθελαν είναι η καταστροφή των κόσμων αυτών. Η πρόκληση της εξερεύνησής τους είναι εδώ και σας περιμένει.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Sierra τον τελευταίο καιρό διευρύνει τη θεματολογία της, στην προσπάθειά της να κερδίσει όλο και περισσότερους χρήστες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το πολύ καλό Shivers. Με το LightHouse προσπαθεί να κινηθεί μεν στο χώρο που καθιέρωσε το περίφημο Myst - μάλιστα μερικά γραφικά του μοιάζουν να "έχουν ξεσηκωθεί" από αυτό -, το παρουσιάζει όμως ως ένα "καθαρόαιμο" adventure (το Myst ήταν ένα puzzle/adventure, στο οποίο χαρακτηριστικά ΔΕΝ είχες inventory). Πρόκειται ομολογουμένως για μια αξιόλογη προσπάθεια. Αν η εταιρία είχε συμπεριλάβει ένα καλύτερα σχεδιασμένο user interface, ίσως είχε καταφέρει να παρουσιάσει ένα adventure που θα αμφισβητούσε την πρωτιά του Myst.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Μόλις έχεις νοικιάσει μια εξοχική κατοικία στις ακτές του Oregon δίπλα σε έναν φάρο στον οποίο ζει ένας παράξενος επιστήμονας, ο Professor Krick με τη μικρή του κόρη/μωρό Amanda. Μια μέρα, βρίσκεις ένα μήνυμά του στον τηλεφωνητή σου με το οποίο ζητά απεγνωσμένα βοήθεια. Τρέχοντας εκεί θα γίνεις μάρτυρας της απαγωγής της Amanda από ένα άγνωστο ον που έχει έρθει μέσω μίας "πύλης του χωροχρόνου", ενώ ο ίδιος ο καθηγητής έχει εξαφανιστεί. Σύντομα θα ανακαλύψεις ότι ο καθηγητής πειραματιζόταν πάνω στη θεωρία της ύπαρξης των παράλληλων κόσμων και είχε μάλιστα καταφέρει να δημιουργήσει μία πύλη που συνέδεε δύο από τους κόσμους αυτούς. Αθελά του, όμως, άνοιξε ένα πέρασμα για μία σκοτεινή ύπαρξη, η οποία απειλεί να καταστρέψει τόσο τη Γη όσο και τον παράλληλό της κόσμο. Θα μπορέσεις να σταματήσεις το Dark Being και να ελευθερώσεις τον καθηγητή Krick και την κόρη του;





Το σενάριο προσφέρεται σε όσους αναζητούν κάτι το διαφορετικό, σε εκείνους που η φαντασία τους αναζητά κάτι έξω από



τα τετριμμένα. Ως ξεχωριστός κόσμος είναι αρκετά ενδιαφέρων, αν και αφήνει αναπάντητα πάρα πολλά ερωτήματα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παρουσιάζουν στο σύνολό τους μια αντιφατική εικόνα. Οι περισσότερες εικόνες-τοποθεσίες του παιχνιδιού είναι 256χρωμες σε ανάλυση 640x480 και έχουν σχεδιαστεί με την τεχνική των rendered graphics. Αυτά ακριβώς τα γραφικά, που τόσο πολύ έχουν μιμηθεί αυτά του Myst, είναι στις περισσότερες τοποθεσίες εξαιρετικά. Ορισμένα όμως από τα animated sequences είναι πολύ εντυπωσιακά, όπως το πέταγμα του αεροπλάνου πάνω από τη θάλασσα ή το "στρίψιμο" που κάνεις στο τρένο στην κεντρική διασταύρωση μαζί με τις ράγες, ενώ άλλα είναι με interlaced γραφικά και θυμίζουν adventure των αρχών του '90. Γενικά, πάντως, οι σχεδιαστές στο μεγαλύτερο μέρος έχουν κάνει θαυμάσια δουλειά.

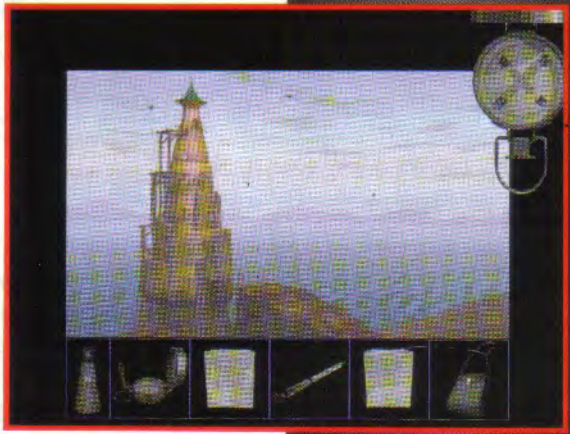
Ο ήχος του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός. Τα διάφορα μουσικά backgrounds είναι πολύ ατμοσφαιρικά, τα ηχητικά εφέ πολύ καλά, χωρίς όμως να φθάνουν ποτέ στο σχεδόν απόλυτο επίπεδο του Myst, και οι ομιλίες (speeches), όπου υπάρχουν, αρκετά καλές.

Το μεγαλύτερο πρόβλημα του LightHouse εντοπίζεται στο user interface και είναι κρίμα, αφού επιδεικνύοντας λίγο περισσότερη προσοχή θα είχαν δημιουργήσει ένα σχεδόν άριστο adventure. Το παιχνίδι καταλαμβάνει ένα μόνο μέρος της οθόνης (αλήθεια γιατί;), ενώ στο κάτω μέρος της υπάρχει μία μπάρα που περιλαμβάνει το LightHouse icon και τις θέσεις του inventory του παιχνιδιού. Η κίνηση γίνεται μέσω του κέρσορα, ο οποίος όταν βρεθεί στην κατάλληλη θέση αλλάζει στο αντίστοιχο βέλος κίνησης.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Sierra
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D rendered graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο



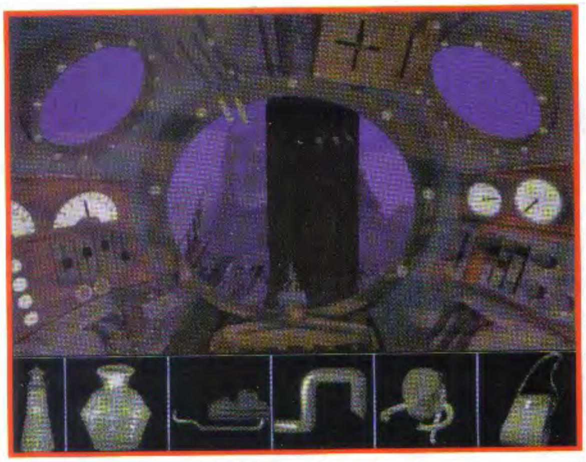
Στην αποβάθρα, στη rocky beach.



Φθάνοντας στο Tower.

Προσέξτε, όμως, γιατί από τη μια μεριά ο κέρσορας είναι δυσανάλογα μεγάλος ως προς την οθόνη δράσης και από την άλλη πολλές φορές η "κίνησή" του δεν είναι πολύ καθαρή και μπορεί πολύ εύκολα να μπερδευτείτε. (Για παράδειγμα, πηγαίνεις τον κέρσορα στο σημείο όπου πρέπει λογικά να υπάρχει έξοδος και αυτός είτε δεν αντιδρά καθόλου είτε δείχνει την αντίθετη κατεύθυνση, οπότε είσαι υποχρεωμένος να τον μετακινήσεις λίγο και να τον επαναφέρεις στο σημείο αυτό ώστε να δείξει κανονικά. Ισως σας φαίνονται λίγο μπερδεμένα όλα αυτά, αλλά αν δείτε το παιχνίδι θα καταλάβετε τι εννοώ.) Ολες οι βασικές λειτουργίες της δράσης (LOOK, GET, USE, SEARCH, OPEN, UNLOCK κ.λπ.) γίνονται με τον βασικό κέρσορα του παιχνιδιού, ο οποίος δεν αλλάζει σχήμα στις περιπτώσεις αυτές. Πολλοί στο Internet έχουν κατακρίνει το γεγονός ότι ο κέρσορας δεν καταλαβαίνει τα λεγόμενα "hot spots" (αν δηλαδή ο κέρσορας περάσει πάνω από κάτι που καταλαβαίνει, να εμφανίζεται το όνομά του ή να αλλάζει ο κέρσορας στο σημείο αυτό). Μπορεί αυτό να διευκολύνει το χρήστη, αλλά εγώ δεν συμφωνώ με την άποψη αυτή. Οταν στην πραγματικότητα βλέπεις ένα δωμάτιο, τίποτα δεν σου λέει ότι μπορείς να χειριστείς κάποια συγκεκριμένα πράγματα. Ετσι πρέπει να είναι και στα adventures, νομίζω δε ότι η Sierra καλώς έπραξε στο συγκεκριμένο θέμα. Κατά τη γνώμη μου, το μεγαλύτερο πρόβλημα του LightHouse, και αυτό που καταστρέφει την κατά τα άλλα θαυμάσια εικόνα του, είναι το ότι το παιχνίδι ΔΕΝ ΣΟΥ ΛΕΕΙ ΤΙΠΟΤΑ για οτιδήποτε κάνεις. Παίρνεις ένα αντικείμενο και δεν ξέρεις τι

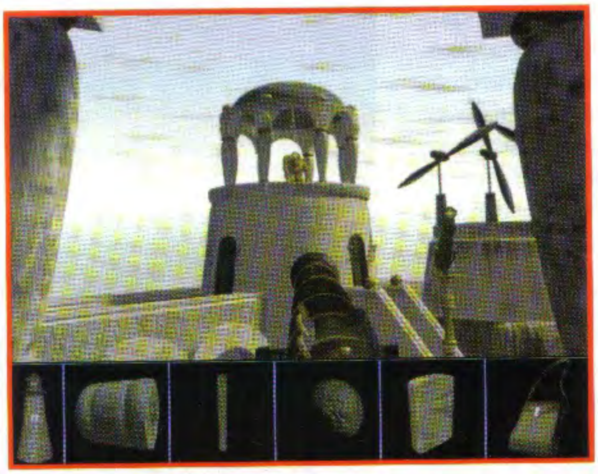




Φθάνοντας με το mini-sub στο ναυάγιο.



Το όπλο όπως πρέπει να το κατασκευάσεις. Εδώ το μόνο που μένει είναι να κλείσεις την επάνω θήκη.



Βάζοντας δόλωμα στο καμπαναριό θα πάει το τέρας εκεί, δίνοντάς σου την ευκαιρία να το σκοτώσεις με το κανόνι.

είναι, απλώς πρέπει να μαντέψεις. (Για το λόγο αυτόν, με αρκετούς φίλους που ζητούν βοήθεια για το συγκεκριμένο adventure υπάρχει δυσκολία συνεννόησης. Πολλά αντικείμενα δεν μπορείς να τα "ονομάσεις" γιατί απλώς δεν ξέρεις πώς να τα πεις και ο καθένας τα "ονοματίζει" διαφορετικά.) Βλέπεις διάφορα πράγματα στην εικόνα και δεν ξέρεις τι είναι, διότι απλώς δεν φρόντισαν οι κατασκευαστές ώστε κάνοντας κλικ σε αυτά να έχεις τουλάχιστον μία αντίστοιχη περιγραφή τους. Το πρόβλημα στο εν λόγω παιχνίδι είναι οξυμμένο (εν αντιθέσει με το Myst) γιατί ο παίκτης πρέπει να χειριστεί διάφορα τεχνολογικά ευρήματα τα οποία του είναι τελείως άγνωστα. Ετσι, θα σπαταλήσει πάρα πολλές ώρες είτε κάνοντας κλικ σε άσχετα μέρη είτε προσπαθώντας να καταλάβει τι είναι αυτό που κάνει. Είναι ανεξήγητο το ότι δεν συμπεριέλαβαν περιγραφές αντικειμένων ή δράσης έστω και σε μία minimum βάση.

Κάνοντας κλικ σε ένα αντικείμενο που μπορείς να πάρεις, αυτό περνά αυτόματα στο inventory σου. Εδώ εντοπίζεται ακόμα ένα πρόβλημα στο χειρισμό του παιχνιδιού. Από την αρχή έχεις ένα σακίδιο όπου βάζεις τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκεις, μια και το inventory επιτρέπει μόνο 4 "ενεργούς" θέσεις (το σακίδιο καταλαμβάνει την πέμπτη). Κάνοντας κλικ στο σακίδιο βλέπεις τα επιπλέον αντικείμενα που κουβαλάς. Για να χειριστείς κάποιο από αυτά, δεν μπορείς να το πάρεις απευθείας, αφού πρέπει πρώτα να το βάλεις σε μία από τις ενεργούς θέσεις και κατόπιν να το πάρεις από εκεί! Κάτι σαν υποχρεωτικό καψώνι δηλαδή, που είναι εντελώς παράλογο και σίγουρα σε πολλές περιπτώσεις ιδιαίτερα ενοχλητικό. Κάνοντας τώρα κλικ σε ένα από τα ενεργά αντικείμενα, ο κέρσορας παίρνει το σχήμα του. Για να γίνει η επιθυμητή δράση δεν έχεις παρά να κάνεις κλικ είτε κάπου πάνω στην οθόνη είτε σε ένα άλλο αντικείμενο που κουβαλάς. Τέλος, κάνοντας κλικ στο LightHouse icon κάτω αριστερά, εμφανίζεται το control panel του παιχνιδιού που περιέχει τις λειτουργίες NEW GAME (Restart), LOAD, SAVE, QUIT και τις ρυθμίσεις της φωτεινότητάς του. Το τελευταίο είναι πολύ χρήσιμο σε αρκετές οθόνες που είναι αντικειμενικά "σκοτεινές" και εσύ θέλεις να δεις καλύτερα τις λεπτομέρειές της.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 486DX/66MHz.
- 8MB RAM.
- 2x CD-ROM drive, κάρτα ήχου. Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει περίπου 25MB μαζί με τα saves.
- SVGA κάρτα γραφικών.
- Το παιχνίδι περιλαμβάνει 2 CDs και μας το έδωσε η Plotline, αντιπρόσωπος της Sierra στη χώρα μας.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

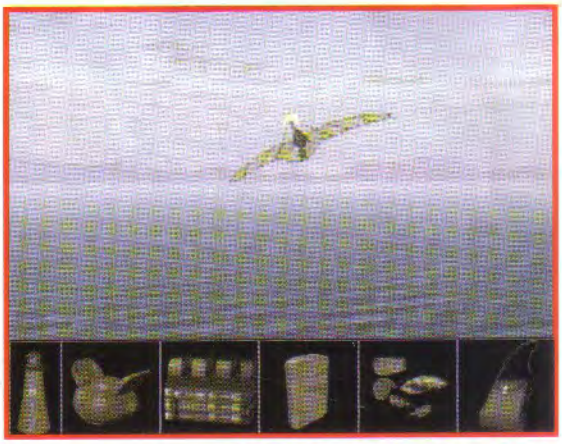
Η ατμόσφαιρα του LightHouse είναι πολύ καλή, παρ' όλα αυτά είναι ο τομέας στον οποίο νικιέται κατά κράτος από το Myst. Το τελευταίο ήταν ένας πραγματικός κόσμος, όπου κυριαρχούσαν η απόλυτη αίσθηση της μοναξιάς - ένα ψυχοπλακωτικό όσο και γοητευτικό συναίσθημα - και ο κόσμος των καλύτερων ήχων που έχετε ακούσει ποτέ σε adventure game. Οσο καλή και αν εί-



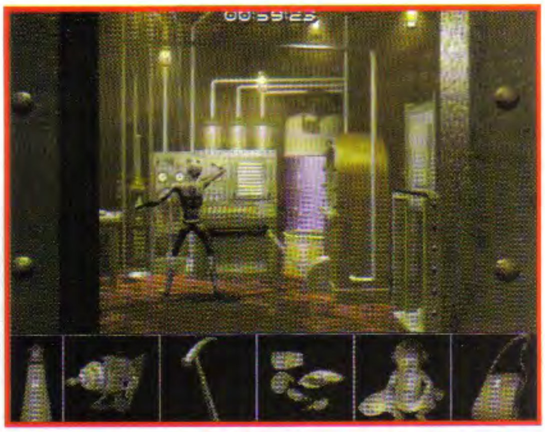
ναι η ατμόσφαιρα του LightHouse στο σύνολό της, κινείται σε πολύ χαμηλότερα επίπεδα.

Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια και αρκετά δύσκολη, γίνεται δε ακόμα πιο δύσκολη εξαιτίας του μη καλοσχεδιασμένου user interface, το οποίο δεν σου επιτρέπει να "καταλαβαίνεις" τι είναι αυτά που βλέπεις και που πολλές φορές κάνεις. Το παιχνίδι περιλαμβάνει βασικά την αρχική περιοχή με το σπίτι σου και το φάρο, το Tower όπου φθάνεις αμέσως μετά, το Temple από το οποίο θα χειριστείς και ένα υποβρύχιο για να πας σε ένα ναυάγιο, το Fortress όπου πρέπει να σκοτώσεις ένα τέρας και να επιδιορθώσεις ένα αεροπλάνο και το Volcano όπου χειρίζεσαι ένα τρένο-εκσκαφέα. Εκεί βρίσκεται και το εργαστήριο του Dark Being, τον οποίο πρέπει να εξουδετερώσεις.

Οι γρίφοι είναι αρκετά δύσκολοι (και για τους λόγους που προανέφερα) και δυστυχώς, κατά τη γνώμη μου πάντα, όχι απόλυτα λογικοί (σε πραγματικές συνθήκες δράσης ίσως κανένας να μην έβρισκε τη λύση τους). Αναφέρω χαρακτηριστικά δύο γρίφους. Στο φάρο, για να ανοίξεις το χρηματοκιβώτιο, γύρνα το dial δεξιόστροφα ώστε να κάνει μία πλήρη περιστροφή και να ξαναγυρίσει στο 0, μετά γύρνα το δεξιόστροφα μέχρι τον αριθμό 5, κατόπιν δύο φορές αριστερόστροφα (ώστε να περάσει το μηδέν) μέχρι τον αριθμό 18 και, τέλος, δεξιόστροφα μέχρι τον αριθμό 28. Στο υποβρύχιο, οι συντεταγμένες για το ναυάγιο είναι 20.67 N και 118.96 W, ενώ για το Volcano 22.01 N και 119.11 W. Αφού περάσεις τις σωστές συντεταγμένες, επιλέγεις πού θα πας κάνοντας κλικ στο αντίστοιχο σημείο πάνω στο monitor [συνολικά δείχνει τα: Volcano (πάνω), Fortress/Island (τη μέση), Tower (δεξιά) και Ναυάγιο (κάτω)].



Πετώντας με το ειδικό "αεροπλάνο".



Λίγο προτού παγιδέψεις για πάντα (;) τον Dark Men.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα adventure που προσπαθεί να ξεπεράσει το Myst, χωρίς όμως να το καταφέρνει. Μία πολύ αξιόλογη προσπάθεια από τη Sierra, με την οποία ανανεώνει τη θεματική της "γκάμα". Αξίζει να το δείτε, προσέξτε όμως διότι είναι αρκετά δύσκολο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	92
ΔΡΑΣΗ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	90

85%

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάνε κλικ στην τηλεφωνική συσκευή μπροστά σου. Στο παράθυρο που ανοίγει κάνε κλικ στο "Messages" της συσκευής. Ακουσε και τα τρία μηνύματα, πιο προσεκτικά όμως το τελευταίο. Αφού τα ακούσεις όλα, κάνε κλικ κάπου στην οθόνη για να κλείσει το παράθυρο με τον τηλεφωνητή και, εν συνεχεία, κάνε κλικ στην ξύλινη καρέκλα ακριβώς μπροστά σου. Τη μετακινείς. Κάνε κλικ στο κεντρικό συρτάρι του γραφείου. Στο παράθυρο που ανοίγει κάνε κλικ στο συρτάρι. Το ανοίγεις. Κάνε κλικ στο σημειωματάριο που υπάρχει μέσα σε αυτό. Διάβασέ το προσεκτικά. Οταν τελειώσεις την ανάγνωση (είναι το ημερολόγιό σου), κάνε κλικ έξω από αυτό για να το κλείσεις και μετά κλικ κάπου στην οθόνη για να κλείσεις το συρτάρι και το παράθυρο που είχε ανοίξει. Τώρα κάνε κλικ στο κουτί που βρίσκεται πάνω στο τραπέζι. Στο παράθυρο που ανοίγει κάνε κλικ στο κουτί και κατόπιν στον αναπτήρα που είναι μέσα σε αυτό για να τον πάρεις. Εν συνεχεία κάνε κλικ κάπου στην οθόνη για να κλείσεις το κουτί και το παράθυρο που είχε ανοίξει.

Γύρνα/πήγαινε δεξιά. Βλέπεις την αστραπή που χτυπά το φάρο. Στρίψε αριστερά δύο φορές. Κάνε κλικ στην ομπρέλα και στην τσάντα/σακίδιο για να τα πάρεις. Κάνε κλικ στο πιο αριστερό τραπέζι, στο συρτάρι του και μετά στο παράθυρο που ανοίγει κάνε κλικ πάλι στο συρτάρι. Κάνε δύο φορές κλικ στα αντικείμενα που υπάρχουν μέσα σε αυτό ώστε να μετακινηθούν και να εμφανιστούν τα κλειδιά σου. Κάνε κλικ σε αυτά για να τα πάρεις και κατόπιν κάνε κλικ κάπου στην οθόνη για να κλείσεις το συρτάρι και το παράθυρο που είχε ανοίξει. Κάνε κλικ στην εξώπορτα για να την ανοίξεις και τώρα κάνε κλικ πρώτα στα κλειδιά, ώστε ο κέρσορας να "πάρει" το σχήμα τους, και στη συνέχεια κάνε κλικ τον κέρσορα/κλειδιά στο αμάξι που φαίνεται από την ανοιχτή πόρτα.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



The Settlers II

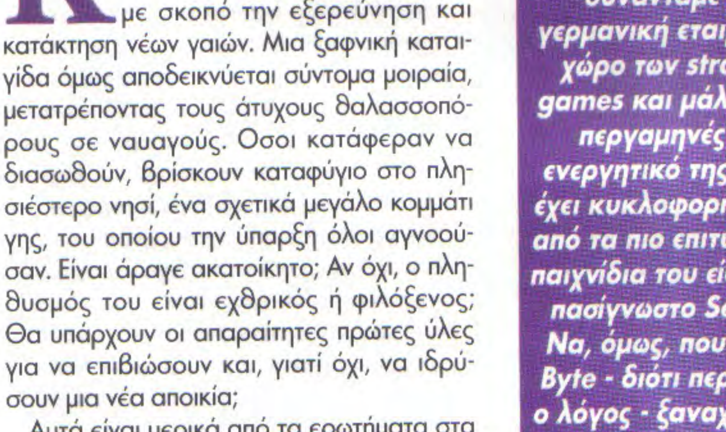
Κάπου στην περίοδο της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας, μία αποστολή διασχίζει τις θάλασσες με σκοπό την εξερεύνηση και κατάκτηση νέων γαιών. Μια ξαφνική καταιγίδα όμως αποδεικνύεται σύντομα μοιραία, μετατρέποντας τους άτυχους θαλασσοπόρους σε ναυαγούς. Οσοι κατάφεραν να διασωθούν, βρίσκουν καταφύγιο στο πλησιέστερο νησί, ένα σχετικά μεγάλο κομμάτι γης, του οποίου την ύπαρξη όλοι αγνοούσαν. Είναι άραγε ακατοίκητο; Αν όχι, ο πληθυσμός του είναι εχθρικός ή φιλόξενος; Θα υπάρχουν οι απαραίτητες πρώτες ύλες για να επιβιώσουν και, γιατί όχι, να ιδρύσουν μια νέα αποικία;

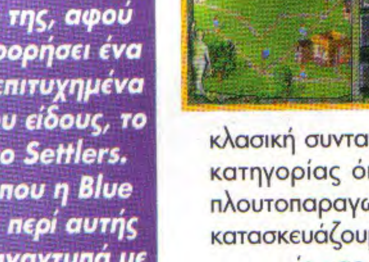
Αυτά είναι μερικά από τα ερωτήματα στα οποία καλείστε να δώσετε απάντηση παίζοντας το Settlers II. Για όσους δεν έχουν ασχοληθεί με το πρώτο της σειράς, πρόκειται για ένα resource management strategy game με επιπλέον στοιχεία πολεμικής δράσης. Εχουμε να κάνουμε, δηλαδή, με την

Σίγουρα δεν είμαστε συνηθισμένοι στο να συναντάμε μια γερμανική εταιρία στο χώρο των strategy games και μάλιστα με περγαμηνές στο ενεργητικό της, αφού έχει κυκλοφορήσει ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια του είδους, το πασίγνωστο Settlers. Να, όμως, που η Blue Byte - διότι περί αυτής ο λόγος - ξαναχτυπά με τη νέα της παραγωγή, η οποία δεν είναι άλλη από το Settlers II.

του Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Brave Defender



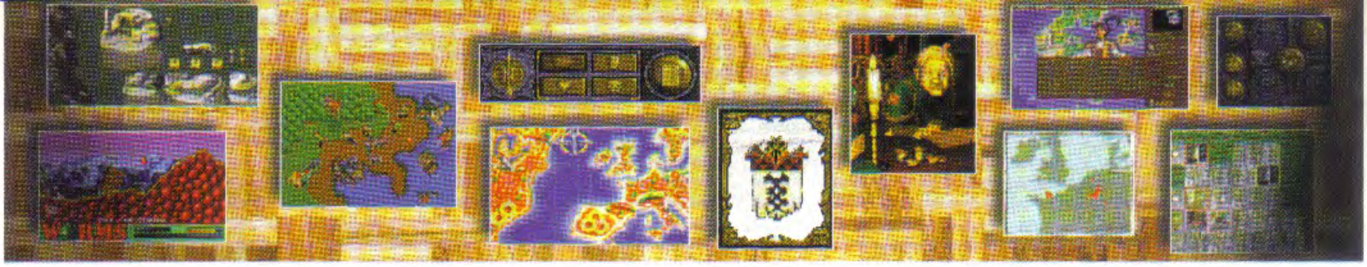




κλασική συνταγή των παιχνιδιών αυτής της κατηγορίας όπου εκμεταλλευόμαστε τις πλουτοπαραγωγικές πηγές μιας περιοχής, κατασκευάζουμε κτίρια, αναπτύσσουμε την οικονομία μας με σωστή διαχείριση των πόρων και προσπαθούμε να επεκτείνουμε την εδαφική κυριαρχία μας, εμποδίζοντας ταυτόχρονα τους computer opponents να πράξουν το ίδιο σε βάρος μας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Η αλήθεια είναι πως το Settlers II περιλαμβάνει αρκετά πρωτότυπα και ενδιαφέροντα στοιχεία που εμπλουτίζουν το παραδοσιακό μοτίβο των "God simulations" και δίνουν στο παιχνίδι το δικό του χαρακτήρα. Ενα από αυτά είναι η μεγάλη σεναριακή ποικιλία που διαθέτει. Με την επιλογή Campaign στο αρχικό menu ξεκινάτε το μεγάλο κεντρικό σενάριο του Settlers II, το οποίο αποτελείται από δέκα διαδοχικές αποστο-



λές μέχρι να φθάσετε στον τελικό στόχο.

Στην αρχή έχετε πρόσβαση μόνο στις δύο πρώτες αποστολές (η μία είναι η training mission, το interactive tutorial θα λέγαμε του παιχνιδιού), καθώς όμως εκπληρώνετε σταδιακά τα objectives σας, συνεχίζετε στις επόμενες. Αξιοσημείωτο είναι πως η πλοκή δεν ακολουθεί γραμμική πορεία αλλά διακλαδωτή, αφού συχνά ένα καινούριο κεφάλαιο εξαρτάται άμεσα από τον τρόπο ολοκλήρωσης του προηγούμενου. Ετσι, θα χρειαστεί να παίξετε πολλές φορές το παιχνίδι για να δείτε όλα τα δυνατά σενάρια.

Εκτός όμως από το Campaign, υπάρχει



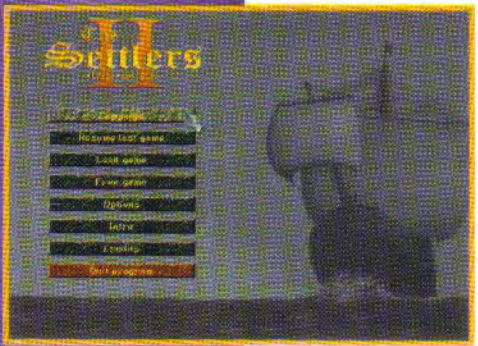
και το Free Game, στο οποίο μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε 18 διαφορετικά σενάρια, ενώ έχετε ταυτόχρονα τη δυνατότητα καθορισμού διάφορων παραγόντων και παραμέτρων του παιχνιδιού: αριθμός των computer opponents, αν θα υπάρχουν ή όχι συμμαχίες, game objective (π.χ. κυριαρχία στα 3/4 του νησιού, εξόντωση όλων των αντιπάλων κ.λπ.), αρχικές πρώτες ύλες, θέση των αντιπάλων στο χάρτη και δυνατότητα εξερεύνησης (θέτοντας τη σχετική επιλογή στο "off", βλέπουμε από την αρχή ολόκληρο το χάρτη, οπότε δεν υπάρχουν περιοχές προς εξερεύνηση). Πρέπει ακόμα να αναφερθούμε και στο Construction Aid Mode του Settlers II. Στο παιχνίδι υπάρ-

ΕΤΑΙΡΙΑ
Blue Byte
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΤΥΠΟΣ
Resource Management
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Κατώτερο/Μέσο



χουν πολλοί διαφορετικοί τύποι εδαφών (βουνά, πεδιάδες, θάλασσες κ.λπ.) και, φυσικά, δεν είναι δυνατό να γίνουν δρόμοι και κτίρια παντού, παρά μόνο εκεί όπου η μορφολογία το επιτρέπει. Αν περάσετε τον mouse cursor πάνω από κάποιο σημείο στο οποίο μπορεί να ξεκινήσει η κατασκευή ενός δρόμου ή ενός κτιρίου, θα παρατηρήσετε πως το σχήμα του αλλάζει. Η Blue Byte επινόησε όμως έναν ευκολότερο τρόπο για την εύρεση αυτών των σημείων, μια και το ψάξιμο στα τυφλά - pixel προς pixel - ολόκληρου του χάρτη μάλλον δεν θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ιδιαίτερα πρακτική ιδέα. Ετσι, πατώντας ανά πάσα στιγμή το space, εμφανίζονται στην οθόνη με τη μορφή χρυσών σημαιών όλα τα κομβικά σημεία από τα οποία μπορεί να αρχίσει ένας δρόμος, ενώ τα μέρη που είναι κατάλληλα για να φτιάξετε κτίρια παρουσιάζονται ως μικρά σπίτια.

Προσοχή, όμως, στο σημείο αυτό, καθώς μερικά μόνο από τα σπίτια μπορούν να δώσουν κτίρια εξελιγμένης μορφής (medium και large), κάτι που θα το καταλάβετε και εσείς, μια και το μέγεθός τους είναι διαφορετικό, και είναι πιο ολιγάριθμα από τα απλά σπίτια που αντιστοιχούν στις πιο στοιχειώδεις κατασκευές. Σημαντικό κομμάτι της στρατηγικής σας είναι να εκμεταλλευθείτε όσο το δυνα-





STRATEGY





τόν καλύτερα τα medium και large buildings, επειδή οι ευκαιρίες που θα σας δοθούν για να τα δημιουργήσετε θα είναι λίγες.

Μερικά από τα σημαντικότερα κτίρια που θα συναντήσετε στο Settlers II είναι τα εξής:

- Woodcutter: Πρέπει να τοποθετείται κοντά σε δάσος και αποστολή του είναι, φυσικά, η παραγωγή ξυλείας.

- Forester: Δημιουργεί νέα δέντρα, ώστε οι ξυλοκόποι να μένουν πάντα απασχολημένοι, ακόμα και όταν εξαντληθούν τα δάση μιας περιοχής.

- Quarry: Το λατομείο παράγει stones που αποτελούν ένα από τα βασικά υλικά για την κατασκευή των περισσότερων κτιρίων. Πρέπει να βρίσκεται κοντά σε επιφάνεια με γρανίτη. Το άλλο βασικό υλικό κατασκευής κτιρίων είναι τα boards που παράγονται από το sawmill, εφόσον υπάρχει τροφοδότηση σε ξυλεία από τους ξυλοκόπους.

- Well: Απαραίτητο για την τροφοδοσία της αποικίας με νερό. Μπορούμε να φτιάξουμε γεωλόγους, οι οποίοι θα ανακαλύψουν τα μέρη όπου υπάρχουν υπόγειοι υδάτινοι όγκοι και τα οποία, φυσικά, προσφέρονται για το άνοιγμα πηγαδιών.

- Barracks: Τοποθετούνται κοντά στα σύνορα της αποικίας σας, εξυπηρετώντας αφ' ενός την επέκταση των συνόρων και αφ' ετέρου την άμυνα έναντι εχθρικών επιθέσεων.

Μεγαλύτερες δυνατότητες έχει το fortress, που μπορεί να στελεχώνεται μέχρι και από εννέα στρατιώτες. Αλλα military buildings είναι τα guardhouse, watchtower, lookout tower, catapult.

- Mines: Μπορούν να παράγουν χρυσό, σίδηρο, κάρβουνο ή γρανίτη και δημιουργούνται μόνο στα σημεία όπου το construction aid mode δείχνει δύο διασταυρούμενα σφυριά. Χρειάζονται για τη λειτουργία τους τα ham, bread και fish που παράγονται αντίστοιχα από τα slaughterhouse, bakery (με τη σειρά του θέλει να υπάρχουν τα well και mill προκειμένου να λειτουργήσει) και fishery (πρέπει να κατασκευάζεται κοντά στη θάλασσα).

- Headquarters: Πρόκειται για το σημαντικότερο όλων των κτιρίων, αφού με την απώλειά του χάνετε και το παιχνίδι. Εκεί αποθηκεύονται τα προϊόντα που παράγετε, μέχρι να δημιουργήσετε τα storehouse και harbor building.

Αυτό είναι μόνο ένα δείγμα από την πληθώρα των buildings που περιέχονται στο Settlers II, δίνοντας βάθος στο παιχνίδι. Πρέπει να αναφερθούμε ακόμα στο Post Office, όπου παίρνετε διάφορα χρήσιμα μηνύματα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, και στο Military Window, στο οποίο καθορίζετε τις παραμέτρους που σχετίζονται με τους

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



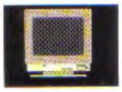
Επεξεργαστής 486/66.



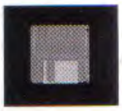
8MB RAM (μερικές αποστολές του free mode χρειάζονται 16).



Double-speed CD-ROM drive.



SVGA 640x480x256 (υποστηρίζονται και υψηλότερες αναλύσεις).



Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και μας παραχωρήθηκε από την Vertigo.

Τα keyboard shortcuts του Settlers II θα σας φανούν αρκετά χρήσιμα, καθώς απλοποιούν σε μεγάλο βαθμό το χειρισμό του παιχνιδιού. Ας τα δούμε, λοιπόν.

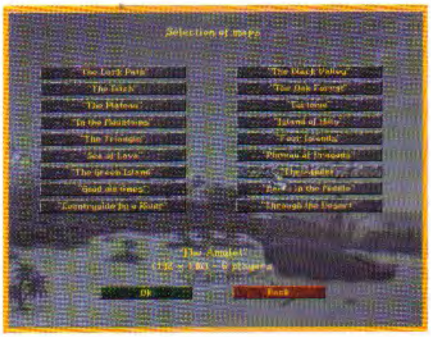
ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

Space	Construction-aid mode
C	Δείχνει τα ονόματα των κτιρίων στο χάρτη
H	Πηγαίνετε στα headquarters
L	Show Map
N	Ανοίγει το messages window
P	Pause
S	Παραγωγικότητα των κτιρίων
Z	Zoom
F1	Load Game
F2	Save Game
F9	Readme File
F10	CD Audio Player
F11	Midi Player
F12	Options
Alt-Q	Exit Game
Alt-W	Close Window
Esc	Abort
Βέλη	Scrolling του κυρίως χάρτη

Στο παράθυρο μηνυμάτων:

Del	Διαγραφή Μηνυμάτων
G	Αμεση μετάβαση στο σημείο όπου αναγράφεται στο μήνυμα
+/-	Επόμενο/Προηγούμενο Μήνυμα





στρατιώτες και τους βαθμοφόρους σας. (Θα βρίσκονται στην πρώτη γραμμή οι έμπειροι βετεράνοι δίνοντας μεν περισσότερες πιθανότητες επιτυχίας, αλλά με τον κίνδυνο να υπάρξουν σημαντικές απώλειες ανάμεσά τους, ή οι άπειροι νέοι στρατιώτες που, αν ωστόσο τα καταφέρουν, θα συγκεντρώσουν πολύτιμη εμπειρία; Οι στρατιώτες θα αντιδρούν επιθετικά ή αμυντικά στις εχθρικές προκλήσεις; Πόσοι θα συμμετάσχουν σε κάθε πολεμική επιχείρηση και πόσο ισχυρά εξοπλισμένα θα είναι τα οχυρά και τα υπόλοιπα στρατιωτικά κτίρια;) Αν κάπου μπερδευτείτε, υπάρχει και το default button, που επαναφέρει τα πάντα στις προκαθορισμένες θέσεις.

Γενικά, ο χειρισμός του Settlers II δεν αναμένεται να σας δημιουργήσει προβλήματα, καθώς όλα γίνονται εύκολα με μερικά κλικ στα κατάλληλα σημεία του χάρτη ή στα icons της επιλογής σας. Το μόνο που δεν λειτουργεί πάντοτε σωστά είναι το δεξί πλήκτρο του mouse που υποτίθεται πως πρέπει να κλείνει τα παράθυρα του παιχνιδιού από οποιοδήποτε σημείο τους, κάτι που σε μερικές περιπτώσεις δεν ισχύει και χρειάζεται να κάνουμε κλικ στην title bar, ενώ δεν έχει προσεχθεί και το detection των buildings, με συνέπεια να απαιτούνται πολλά κλικ επάνω τους μέχρι να βρούμε το hotpoint που καταλαβαίνει το παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Settlers II είναι αρκετά καλά, φθάνοντας σε ανάλυση μέχρι και 1024x768. Αν και το παιχνίδι είναι DOS-based, διαθέτει ένα εξελιγμένο





παραθυρικό interface, δείγμα του οποίου μπορείτε να δείτε και στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το άρθρο. Τα icons είναι καλοσχεδιασμένα και ευκρινή, θα μπορούσε όμως να έχει επιλεγεί μία καλύτερη γραμματοσειρά για τα ονόματα των κτιρίων στο χάρτη. Δείτε οπωσδήποτε την εισαγωγή που περιλαμβάνει μερικές καταπληκτικές σκηνές (θυμίζει κάπως το αντίστοιχο κομμάτι με το ναυάγιο στο King's Quest 6), καθώς και τις εισαγωγικές οθόνες των αποστολών, πολλές από τις οποίες είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρικές και προδιαθέτουν ευχάριστα τον παίκτη.

Οσον αφορά στο ήχο, κανένα παράπονο δεν προκάλεσε, αφού το Settlers II έχει ως μουσική επένδυση οκτώ φανταστικά μουσικά κομμάτια σε μορφή CD-Audio (εναλλακτικά υπάρχει και επιλογή για Midi), επικά στο μεγαλύτερο μέρος τους, που δεν θα βαρεθείτε να ακούτε, ενώ τα εφέ είναι πολλά και πρωτότυπα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Settlers II είναι ένα πολύ καλό economy management strategy game, με σημαντικές βελτιώσεις έναντι του προκατόχου του, το οποίο αναμένεται να κρατήσει απασχολημένους τους fans του είδους για αρκετό καιρό. Πάντως, η Blue Byte θα πρέπει σε επόμενα sequels να προσλάβει για τη συγγραφή των manuals κάποιον που



να γνωρίζει καλύτερα αγγλικά και, βέβαια, να αφιερώσει περισσότερο χώρο στην εκμάθηση του παιχνιδιού, αφού οι περίπου δεκαέξι σελίδες που εξυπηρετούν το σκοπό αυτόν κρίνονται ως ελάχιστες. Συνολικά, μία αξιόλογη προσπάθεια που, χωρίς να σας αφήσει άφωνους, θα σας κρατήσει καλή παρέα στον ελεύθερο χρόνο σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Χωρίς να είναι κορυφαίο σε κάποιον τομέα, σε κερδίζει γρήγορα με την ποικιλία και το ευχάριστο gameplay του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	91
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

89%



AZRAEL'S TEAR

AZRAEL: Ο άγγελος που ξεχώρισε την ψυχή από το σώμα στους μουσουλμανικούς και εβραϊκούς μύθους.
RAPTOR: Στα λατινικά σημαίνει αυτός που μεταλλάσσεται.
Ταξιδέψτε στον υπόγειο ναό των Ναϊτών Ιπποτών, στο μυθικό Aeternis, σε ένα φουτουριστικό μέλλον και προσπαθήστε να βρείτε το περίφημο, αλλά και μυθικό, Αγιο Δισκοπότηρο.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Mindscape κατόρθωσε να παρουσιάσει ένα adventure που σίγουρα θα συζητηθεί πολύ μεταξύ των νεότερων σε ηλικία χρηστών, λόγω του φουτουριστικού περιβάλλοντος του παιχνιδιού και της hi-tech τεχνολογίας που χρησιμοποιεί στο βασικό user interface, με την οποία ο ήρωας, δηλαδή εσύ, επικοινωνεί(ς) με το περιβάλλον. Αξίζει πράγματι της προσοχής μας γιατί είναι μια ασυνήθιστη παραγωγή.

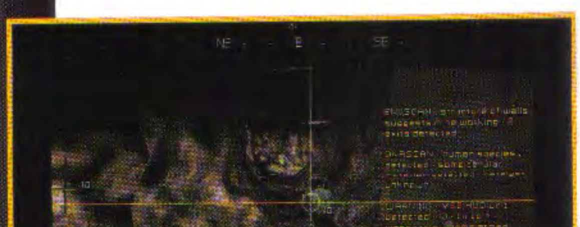


Ενεργοποιώντας τον "πλανητικό μηχανισμό" ανοίγεις την πόρτα που οδηγεί προς το δεύτερο επίπεδο του ναού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η υπόθεση εξελίσσεται σε ένα φανταστικό μέλλον. Βρισκόμαστε στο 2012, στις 12 Φεβρουαρίου, και εσύ είσαι ένας σύγχρονος "κλέφτης", ένας raptor, που κατόρθωσε να εντοπίσει το μυθικό ναό του Aeternis. Πρόκειται για το ναό που έχτισαν σε μια περιοχή βαθιά μέσα στη Γη οι περίφημοι Knight Templars, για να φυλάξουν το Αγιο Δισκοπότηρο που βρήκαν και έφεραν από την Ιερουσαλήμ. Σκοπός σου είναι να βρεις το Holy Grail και να κατορθώσεις να βγεις ζωντανός.

Είναι ένα δύσκολο, αν και όχι ακατόρθωτο εγχείρημα, μια και στον υπόγειο ναό ζουν



Πυροβολώντας τον Raptor Lincoln.



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

φαντάσματα και μεταλλαγμένοι δεινόσαυροι οι οποίοι αντλούν τη δύναμή τους, τη ζωή τους από το ίδιο το Αγιο Δισκοπότηρο.

Ξεκινώντας δεν έχεις σχεδόν καμία πληροφορία σχετικά με το τι έχει συμβεί στο ναό και στους περίφημους ιππότες όλα αυτά τα χρόνια. Σιγά σιγά θα βρίσκεις διάφορους παπύρους αλλά και παράξενα όντα, μεταλλαγμένα, από τα οποία θα αντλείς ζωτικές πληροφορίες για το απώτερο αλλά και το πρόσφατο παρελθόν του μέρους αυτού.

Θα πρέπει να βρεις τρόπους να αντιμετωπίσεις σωστά τον Tobias, τον αρχηγό των ιπποτών, αλλά και τον υπηρέτη του Lurka. Θα πρέπει να ανακαλύψεις τον πραγματικό ρόλο σε αυτήν την ιστορία του Geffrye, μια και φαίνεται να είναι ο άνθρωπος-κλειδί σε όσα έχουν συμβεί όλα αυτά τα χρόνια εδώ.

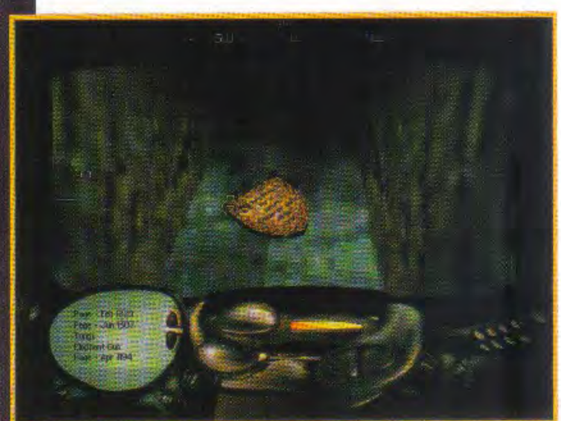
Μοναδική σου βοήθεια το εκπληκτικό hi-tech "heads-up" display με τον κωδικό MS-2. Ενα κορυφαίο επίτευγμα της τεχνολογίας, χωρίς την υποστήριξη του οποίου δεν θα είχες επιζήσει ούτε ένα λεπτό στην προσπάθειά σου αυτή.

Πρόκειται για το δεύτερο adventure, μετά το Broken Sword, που παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό το οποίο αντλεί το σεναριακό του background από τους περίφημους Ναΐτες Ιππότες, που έμειναν γνωστοί ως Knight Templars. Η ιστορία που έχουν δημιουργήσει συναρπάζει καθώς παρουσιάζεται με εντυπωσιακό τρόπο η ιστορία των ιπποτών και το τι έχει πράγματι συμβεί στο ναό αυτόν, που ήταν και το αρχηγείο τους.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Mindscape
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο/Ανώτερο



Μιλώντας με τον Lurka.



Το κεντρικό δωμάτιο του πρώτου επιπέδου. Εδώ είναι παγιδευμένος ο Lurka και εδώ πρέπει να "σπάσεις" το μπλοκ που έχει μέσα του το κλειδί.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του "τρέχουν" σε τρεις διαφορετικές αναλύσεις ανάλογα με την υπολογιστική δύναμη του μηχανήματός σας. Στην υψηλότερη ανάλυση (640x480 με high details γραφικά) είναι σχεδόν τέλεια, από τα καλύτερα που έχω δει σε adventure game. Είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και απεικονίζουν με μοναδικό τρόπο το φουτουριστικό αλλά και μεσαιωνικό κόσμο του παιχνιδιού.

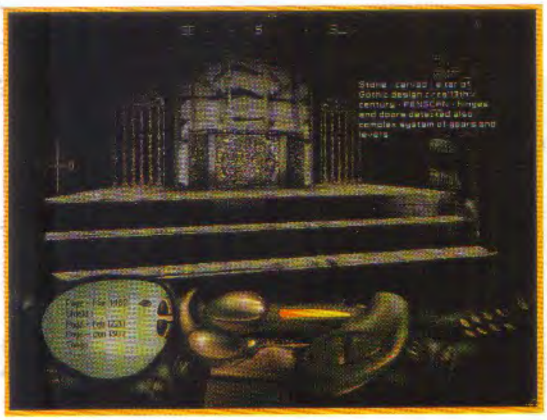
Ο ήχος του είναι καλός, χωρίς όμως να είναι και τίποτα το σπουδαίο. Αυτά που όμως ξεχωρίσουν είναι τα ηχητικά εφέ και κυρίως οι ομιλίες των χαρακτήρων, οι οποίες δημιουργούν μία μοναδική ατμόσφαιρα στην περιπέτεια.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολος και απαιτεί απλώς μία στοιχειώδη εξοικείωση με τις διάφορες λειτουργίες του head-mounted MS-2 display. Η δράση καταλαμβάνει το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης, στο κάτω μέρος της οποίας βρίσκεται το χειριστήριο των λειτουργιών του MS-2 helmet, ενώ στο επάνω μέρος φαίνεται η πυξίδα και η κατεύθυνση που κινείσαι. Η κίνησή σου γίνεται είτε με το mouse (κρατώντας πατημένο το δεξί πλήκτρο του mouse και κινώντας το προς την κατεύθυνση που θέλεις να πας ή να στρίψεις) είτε με τα πλήκτρα, τη χρήση των οποίων συνιστώ ανεπιφύλακτα. Μπροστά κινείσαι με το Up arrow key, πίσω πηγαίνεις με το Down arrow key, στρίβεις αριστερά με το Left arrow key και δεξιά με το Right arrow key. Τρέχεις με το Up ar-



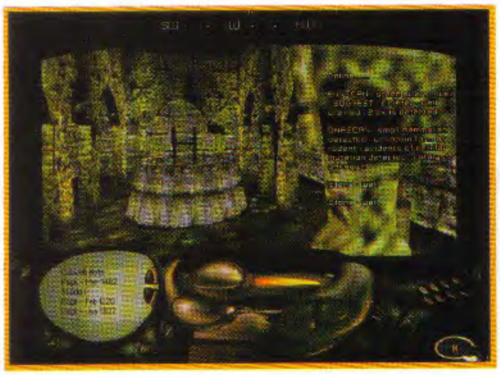
Δείγμα από τους χάρτες του παιχνιδιού





Στον ναό των ιπποτών.

Το πηγάδι, αλλά πρόσεχε πριν κατεβείς.



row key και το Shift key (ή ακόμη καλύτερα πατώντας το Caps Lock πλήκτρο ενεργοποιεί το mode RUN, οπότε όποια κίνηση και αν κάνεις, τρέχεις). Κοιτάς πάνω ή κάτω με τα πλήκτρα Page Up και Page Down, ενώ το Home πλήκτρο φέρνει αμέσως τη θέα σου στο κανονικό της επίπεδο. Αναλύσεις γραφικών κάνεις με τα πλήκτρα 1, 2 και 3, ενώ τα 4 και 5 είναι τα AutoRes Mode Toggle και AutoHUD Mode. Το πλήκτρο M ενεργοποιεί τον ιδιόμορφο χάρτη του παιχνιδιού που απεικονίζει με οθόνες-δωμάτια τις εξόδους από κάθε μέρος που βρίσκεσαι, ενώ τα πλήκτρα Π, Η, M δείχνουν μία οθόνη που εξηγεί όλο το χειρισμό και το user interface του παιχνιδιού. Στις συζητήσεις με τα Up και Down arrow πλήκτρα περνάς από τη μία φράση στην άλλη, ενώ με το πλήκτρο Escape κάνεις skip την απάντηση. Στη μετακίνησή σου με το ποντίκι, κρατώντας πατημένα και τα δύο πλήκτρα του mouse, κινείσαι αυτόματα στην κατεύθυνση που κοιτάς (πολύ εντυπωσιακή λειτουργία). Στο HUD (το χειριστήριο του Head of Display που φοράς και που φαίνεται στο κάτω μέρος της οθόνης), στο πιο αριστερό button απεικονίζονται τα αντικείμενα που μαζεύεις. Το αμέσως δίπλα και επάνω είναι το icon SCAN με το οποίο αναλύεις κάτι που βλέπεις, ενώ το από κάτω είναι ο χάρτης του παιχνιδιού (πλήκτρο M). Η κίτρινη μπάρα στο κέντρο και επάνω δείχνει πόση ενέργεια έχεις, ενώ το button που είναι από κάτω της ενεργοποιεί το Control Panel του παιχνιδιού, το οποίο περιέχει τα LOAD, SAVE, QUIT (στη μέση) και τις ρυθμίσεις του ήχου και των εφέ (πλήκτρο Q). Με το πλήκτρο Spacebar περνάς στο Combat Mode όπου, αφού πας τον κέρσορα στο στόχο που θέλεις, πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse και πυροβολείς (ξαναγυρνάς στο κανονικό mode πατώντας πάλι το Spacebar). Σημειωτέον ότι, ενώ είσαι στο Combat Mode, μπορείς να κινείσαι κανονικά αλλά μόνο με τα arrow keys. Τέλος, για να χρησιμοποιήσεις ένα από τα αντικείμενα του Inventory σου, κάνεις κλικ πρώτα σε αυτό και μετά στο σημείο που θέλεις να το χρησιμοποιήσεις. Γενικά ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και λειτουργικός.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα ιδιόμορφο αλλά εξαιρετικό adventure, με γραφικά που θα σας εντυπωσιάσουν. Με την έξυπνα σχεδιασμένη δράση του προσφέρει πάρα πολλές ώρες ψυχαγωγίας και θα ικανοποιήσει και τον πιο απαιτητικό χρήστη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	86
ΔΡΑΣΗ	86
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

86%

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι φοβερή, μια και απεικονίζει τον υπόγειο κόσμο του Aeternis με μοναδικούς σκούρους χρωματισμούς και εκπληκτικά γραφικά.

Η δράση του παιχνιδιού είναι πλούσια (περιλαμβάνει περίπου 81 ξεχωριστούς χώρους) και αρκετά δύσκολη. Βασικός σκοπός είναι φυσικά να βρεις και να πάρεις το Holy Grail, αλλά για να το κατορθώσεις, πρέπει να καταλάβεις τι ακριβώς έχει συμβεί στο ναό και στους ιππότες και τι ρόλο διαδραματίζει κάθε χαρακτήρας που συναντάς. Μόνο έτσι θα μπορέσεις στο φινάλε του παιχνιδιού να έχεις την αποφασιστική βοήθεια που χρειάζεσαι για να βγεις ζωντανός.

Οι γρίφοι του είναι αρκετά περίπλοκοι, μια και για να λύσεις τους γρίφους ενός δωματίου συχνά θα χρειαστεί να πας σε άλλα, και πολλές φορές μακρινά, δωμάτια. Προσφέρουν όμως πραγματική απόλαυση στο χρήστη/παίκτη, αφού είναι έξυπνα σχεδιασμένοι και διατηρούν μία φυσιολογική ροή στην εξέλιξη της ιστορίας του παιχνιδιού.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας στρίψε δεξιά με το δεξί arrow key και προχώρα ίσια στο διάδρομο, χρησιμοποιώντας για την κίνησή σου πάλι τα arrow keys. Κάνε κλικ στο icon SCAN ώστε να ενεργοποιηθεί και μετά κάνε κλικ τον κέρσορα SCAN στο άσπρο αντικείμενο που θα συναντήσεις έπειτα από λίγο στο έδαφος μπροστά σου. Είναι ένας πάπυρος (parchment) του 13ου αιώνα. Χαμήλωσε λίγο την οπτική σου γωνία με το Page Down key του πληκτρολογίου και, αφού είσαι σχεδόν από πάνω του και το βλέπεις καλά, κάνε κλικ σε αυτό με τον κέρσορα TAKE και το παίρνεις. Διάβασέ τον προσεκτικά, αφού αφορά στην αποστολή σου. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του



mouse τον αποθηκεύεις στο inventory σου (page, April 1194). Τώρα γύρνα αντίθετα και κατέβα το διάδρομο νότια (South). Κάνε κλικ στην πόρτα τον κέρσορα PUSH για να την ανοίξεις. Προχώρα μέσα στο νέο διάδρομο. Στο δωμάτιο που φτάνεις κάνε οπωσδήποτε SAVE. Ακριβώς αριστερά σου (East), στο βάθος, υπάρχει μία πόρτα. Στα δεξιά της υπάρχει ένα "μέρος" που έχουν φυτρώσει μούσκλια (algae) και το οποίο μόλις που φαίνεται. Ακριβώς μπροστά σου το παράξενο αντικείμενο είναι ένας καθρέφτης (mirror). Κάνοντας κλικ σε αυτόν τον περιστρέφεις και ρίχνεις το φως πάνω στα μούσκλια. Αυτά πέφτουν και φαίνεται το κουτί (compartment) που υπήρχε πίσω του, το οποίο είναι όμως κλειδωμένο. Το κλειδί αυτό υπάρχει στο maze που θα μπεις σε λίγο. Το πρόβλημα είναι ότι, περιστρέφοντας τον καθρέφτη, απελευθερώνεται δηλητηριώδες αέριο και αν δεν κάνεις τίποτα θα πεθάνεις σε λίγο. Επειδή, λοιπόν, δεν έχεις ακόμη το κλειδί για το κουτί στον τοίχο, μην πειράξεις καθόλου τον καθρέφτη, αλλά ούτε και να πας προς



Ο γρίφος που πρέπει να φέρεις την μπίλια στο κέντρο των κύκλων.

την άλλη πόρτα, ακριβώς απέναντι σου όπως πρωτομπαίνεις, γιατί πλησιάζοντας την πόρτα αυτή κλείνει η άλλη που μόλις μπήκες (πίσω σου).

Αν θέλεις, μια και έχεις κάνει Save, πειραματίσου με όλα αυτά που αναφέρουμε. Ετσι, μόλις μπεις στο δωμάτιο αυτό, γύρνα αριστερά 90 μοίρες ώστε η πυξίδα να δείχνει East και προχώρα κατευθείαν προς την πόρτα που δίπλα της είναι το κουτί που αναφέρουμε. Μόλις φτάσεις ακριβώς μπροστά στην πόρτα, το έδαφος υποχωρεί και πέφτεις κάτω στα ορυχεία (mines). Μόλις πέσεις κάτω, στρίψε ώστε η πυξίδα σου να δείχνει περίπου Βόρεια (North) και προχώρα πολύ προσεκτικά μπροστά σου. Μόλις φτάσεις στο πρώτο άνοιγμα, πριν να βγεις τελείως έξω, στρίψε δεξιά. Βλέπεις τον Lincoln, ο οποίος θα σε πυροβολήσει με το που θα σε δει. Κάνε κλικ στο icon SCAN ώστε να ενεργοποιηθεί και μετά κάνε κλικ τον κέρσορα SCAN στον Lincoln. Διαπιστώνεις ότι είναι πολύ βίαιος. Πάτα λοιπόν το Spacebar για να μπεις σε Combat mode, πήγαινε τον κέρσορα-στόχο πάνω του (στην πλάτη του όπως βλέπεις) και πυροβόλησέ τον πρώτος, πατώντας μία φορά το αριστερό πλήκτρο του mouse. Τον σκοτώνεις. Ξαναπάτα το Spacebar ώστε να ξαναγυρίσεις στο κανονικό mode και πήγαινε κοντά του, πέρασέ τον και κάνε SCAN στο αντικείμενο που βλέπεις μπροστά σου (bag of shells - ammo). Πάρε από το έδαφος τα πολεμοφόδια (που έπεσαν από τον Lincoln). Συνεχίζοντας την εξερεύνηση των ορυχείων θα βρεις ένα Elephant Gun με μία σφαίρα. Πάρε το γιατί θα το χρειαστείς, προκειμένου να σκοτώσεις αργότερα τον Tallum στον οποίο οι κανονικές σφαίρες δεν έχουν κανένα αποτέλεσμα. Θα βρεις επίσης ένα Tapestry piece, το οποίο θα σου χρησιμεύσει επίσης αργότερα στο Buptistery puzzle. Εδώ θα βρεις επίσης και ένα κιβώτιο (chest) κλειδωμένο και το κλειδί είναι μέσα στο well. Ασ' το - προς το παρόν - και συνέχισε την εξερεύνηση μέχρι να συναντήσεις ένα άλλο ον, τον Lurka, που είναι παγιδευμένος στο πηγάδι (well). Πλησιάζοντάς τον μπαίνει αυτόματα σε TALK mode. Πες του τη φράση "Hey, Over here! Who are you?". Εν συνεχεία πες τη φράση "Give me one good reason why I should." και συνέχισε με την "OK. I want to help you. But there's no way through. How do I get to you?". Θα σου πει τη διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσεις για να φτάσεις σε αυτόν.



Μία από τις δύο ασπίδες που βρίσκεις στο πρώτο επίπεδο του ναού .

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



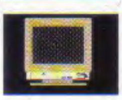
486 DX2/66.



8MB RAM, 520K της βασικής μνήμης.



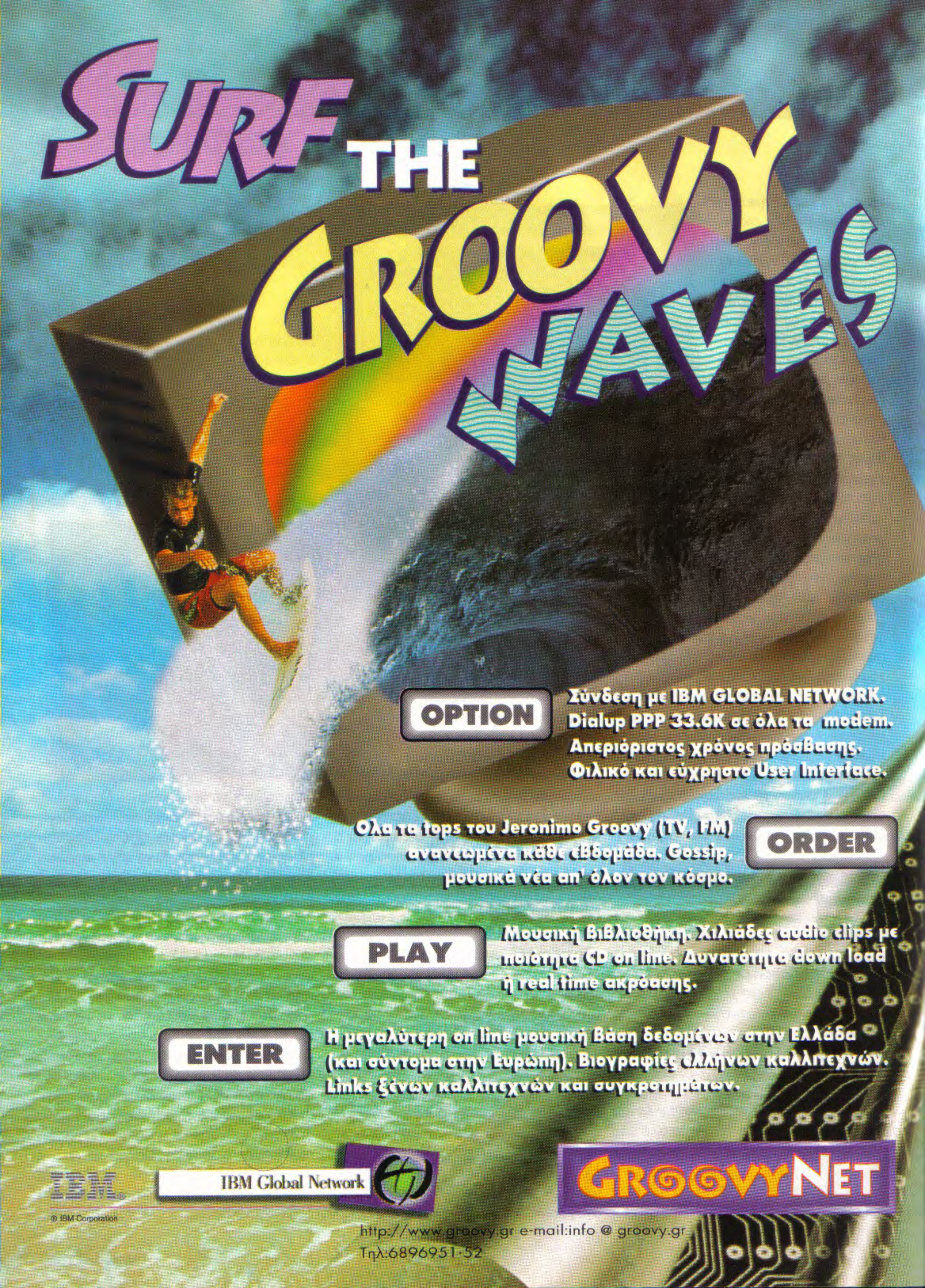
2x CD-ROM, κάρτα ήχου. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 25 MB.



VESA συμβατή SVGA κάρτα γραφικών.



Το παιχνίδι, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε η CD-Media.


SURF THE GROOVY WAVES
OPTION
Σύνδεση με IBM GLOBAL NETWORK.
Dialup PPP 33.6K σε όλα τα modem.
Απεριόριστος χρόνος πρόσβασης.
Φιλικό και εύχρηστο User Interface.
Ολα τα tops του Jeronimo Groovy (TV, FM)
ανανεωμένα κάθε εβδομάδα. Gossip,
μουσικά νέα απ' όλον τον κόσμο.
ORDER
PLAY
Μουσική Βιβλιοθήκη. Χιλιάδες audio clips με
ποιότητα CD on line. Δυνατότητα down load
ή real time ακρόασης.
ENTER
Η μεγαλύτερη on line μουσική Βάση δεδομένων στην Ελλάδα
(και σύντομα στην Ευρώπη). Βιογραφίες ελλήνων καλλιτεχνών.
Links ξένων καλλιτεχνών και συγκροτημάτων.
IBM
IBM Global Network
GROOVYNET
® IBM Corporation
http://www.groovy.gr e-mail:info @ groovy.gr
Τηλ:6896951-52

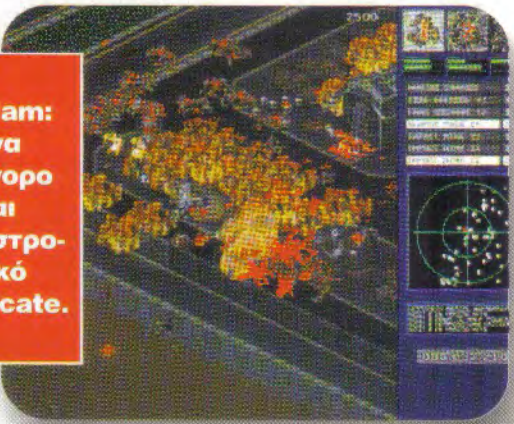
Gamer's Pit



Σαφώς βελτιωμένη η νέα έκδοση του Megarace.



Close Combat: Το πρώτο war strategy της Microsoft.



Bedlam: Ενα γρήγορο και καταστροφικό Syndicate.

PIT'S GUIDE



Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).



Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.



Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.



Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Megarace 2

Η συνέχεια του θρυλικού παιχνιδιού Megarace έφθασε! Το Megarace 2, μολονότι πανομοιότυπο με το προγενέστερό του ως προς το gameplay, είναι ένα εντελώς νέο παιχνίδι.

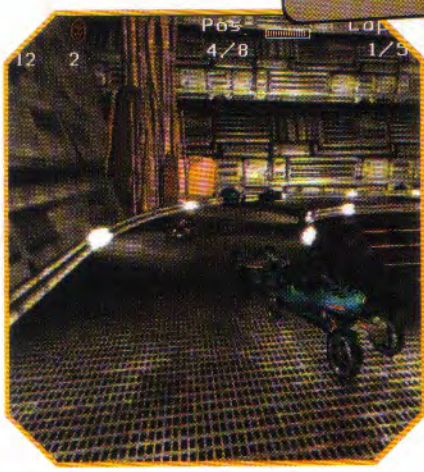
Η υπόθεση, όπως και στο πρώτο Megarace, εκτυλίσσεται γύρω από ένα τηλεοπτικό show που παρουσιάζει ο εκκεντρικός Lance Boyle και στο οποίο λαμβάνετε ενεργά μέρος οδηγώντας ένα αυτοκίνητο. Ο Lance και η όμορφη συμπαρουσιάστριά του σας εισάγουν στο κλίμα του παιχνιδιού με τα γνωστά "κρύα" αστεία τους.

Η εισαγωγή του παιχνιδιού όπως και τα μετέπειτα animations είναι full-screen, full-motion video με γραφικά εξαίρετης ποιότητας. Παρ' όλα αυτά, όμως, θα βαρεθείτε να τα βλέπετε εξαιτίας της μεγάλης διάρκειάς τους. Για το λόγο αυτόν, άλλωστε, το παιχνίδι καταλαμβάνει 2 CDs!

Ας δούμε τώρα αναλυτικά την υπόθεση του παιχνιδιού. Προκειμένου να ανακηρυχθείτε νικητής, πρέπει να λάβετε μέρος σε μία σειρά αγώνων που διεξάγονται σε έξι διαφορετικές πίστες. Κάθε πίστα είναι οργανωμένη σε τρεις γύρους στους οποίους πρέπει να παίρνετε συγκεκριμένη θέση κάθε φορά ώστε να προκρίνεστε. Οκτώ αυτοκίνητα συναγωνίζονται στον πρώτο γύρο, τα επτά εκ των οποίων θα συνεχίσουν στο δεύτερο. Στον τρίτο γύρο προκρίνονται τα τέσσερα πρώτα από τα επτά του δεύτερου, στον οποίο πρέπει να τερματίσετε πρώτοι ώστε να περάσετε στην επόμενη πίστα. Βέβαια, όσο καλύτερη θέση παίρνετε σε κάθε γύρο τόσο ανεβαίνει το χρηματικό αντίτιμο. Σε κάθε αγώνα, εσείς και τα αντίπαλα αυτοκίνητα κάνετε πέντε κύκλους γύρω από την πίστα ώστε να τερματίσετε, εκτός από τον τρίτο γύρο κάθε πίστας όπου χρειάζονται τρεις κύκλοι για τις πρώτες τέσσερις πίστες και μόνο ένας κύκλος για τις δύο τελευταίες πίστες, ενώ παράλληλα αγωνίζεστε (τόσο εσείς όσο και οι αντίπαλοί σας) χωρίς όπλα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX2 - 66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 25MB
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι



Πριν από την έναρξη του αγώνα, πρέπει να διαλέξετε ένα από τα τρία διαθέσιμα μοντέλα. Το μοναδικό κριτήριο, ουσιαστικά, που έχετε στη διάθεσή σας προκειμένου να επιλέξετε το κατάλληλο αυτοκίνητο είναι η τελική ταχύτητά του. Ετσι, καλό είναι να δοκιμάσετε όλα τα αυτοκίνητα με τη σειρά ώστε να διαπιστώσετε το πώς "στέκονται" στο δρόμο. Νέα αυτοκίνητα παρουσιάζονται διαρκώς καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται (συνολικά 14) και η μόνη παράμετρος που αποτελεί ένδειξη των δυνατοτήτων του οχήματος είναι η τιμή του! Οσο πιο ακριβό τόσο πιο καλό.

Ο τρόπος με τον οποίο κατακτάτε τη νίκη στο Megarace δεν είναι ο πιο φιλικός. Το όχημά σας μπορεί να εξοπλιστεί με πολλά οπλικά συστήματα ώστε να εξουδετερώνετε σταδιακά τα αντίπαλα οχήματα, διατρέχετε όμως και εσείς ακριβώς τον ίδιο κίνδυνο! Ορισμένες φορές θέλετε να καθαρίσετε το δρόμο σας από ένα αντίπαλο όχημα, είτε αυτό βρίσκεται μπροστά είτε πίσω σας. Για το σκοπό αυτόν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα όπλα που έχετε προμηθευτεί. Πρέπει όμως να είστε ιδιαί-



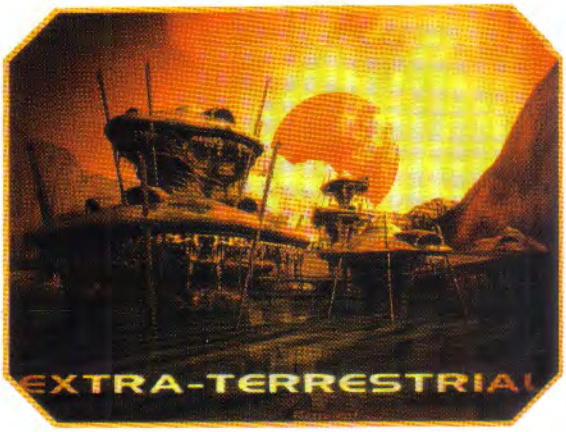


ΕΙΔΟΣ
ARCADE-RACING
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MINDSCAPE - CRYO

τερα προσεκτικοί κατά τη χρήση τους, καθώς είναι περιορισμένα σε αριθμό. Οπως προαναφέραμε, ο τρόπος συμπεριφοράς των αντιπάλων δεν διαφέρει σε τίποτε από το δικό σας. Συνεπώς, πρέπει να εξασκήσετε τις ικανότητές σας στην οδήγηση ώστε να αποφεύγετε τις απειλές. Το χειρότερο που μπορεί να συμβεί είναι να καταστραφεί ολοσχερώς το αυτοκίνητό σας. Στην περίπτωση αυτή πρέπει να ξεκινήσετε από την αρχή, εκτός και αν έχετε σώσει το παιχνίδι! Οταν το αυτοκίνητό σας έχει υποστεί μεγάλη ζημιά έπειτα από κάποιο γύρο, επιβάλλεται να πραγματοποιήσετε τις απαραίτητες επισκευές πριν να είναι πολύ αργά. Ετσι, μεταξύ των γύρων μπορείτε να επισκευάσετε το όχημά σας, να προσθέσετε ασπίδες για να αυξηθεί η αντίστασή του στα διάφορα χτυπήματα και να το εφοδιάσετε με επιπλέον όπλα και πυρομαχικά. Ολα αυτά βέβαια έχουν κάποιο χρηματικό αντίτιμο, γι' αυτό και θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί κατά τη χρήση τόσο των όπλων όσο και του αυτοκινήτου σας (προσοχή στις μπαριέρες!) αν θέλετε να έχετε στη συνέχεια την ευκαιρία να το αντικαταστήσετε με ένα καλύτερο, με τα χρήματα που ενδεχομένως θα συγκεντρώσετε.

Κατά τη διάρκεια του αγώνα, σημαντική βοήθεια σας παρέχουν ορισμένα δώρα, προσφορά των χορηγών του τηλεοπτικού show. Τα δώρα είναι κρυμμένα πίσω από τρεις μυστηριώδεις πόρτες. Ανάλογα, λοιπόν, με την επιλογή σας εμφανίζονται οπλικά συστήματα, πυρομαχικά ή ακόμα και ένα εντελώς νέο αυτοκίνητο! Εάν δεν σας ικανοποιεί, μπορείτε να αρνηθείτε την προσφορά αντικατάστασης του αυτοκινήτου σας με το νέο, αλλά δεν θα πάρετε τίποτα σε αντάλλαγμα!

Οι έξι πίστες του Megarace 2 είναι διαφορετικές αναμεταξύ τους. Τα εκπληκτικά περιβάλλοντα που έχουν δημιουργήσει οι σχεδιαστές του παιχνιδιού είναι βέβαιο ότι θα σας εντυπωσιάσουν με την άριστη ποιότητά τους. Ολες οι πίστες είναι αληθινές 3D, αριστουργήματα. Σε ένα ισχυρό μηχάνημα μάλιστα θα δείτε άψογη κίνηση. Ωστόσο, για όσους από εσάς δεν διαθέτετε έναν ισχυρό Pentium υπολογιστή, η κατασκευάστρια εταιρία προσέθεσε ένα mode πιο χαμηλής ανάλυσης (320x400) το οποίο είναι ό,τι καλύτερο έχει παρουσιαστεί έως τώρα σε τέτοιες αναλύσεις. Τα εκπληκτικά εφέ, σε συνδυασμό με την υπέροχη και καθόλου κουραστική κίνηση της κάμερας που ακολουθεί το αυτοκίνητό σας στην πίστα, σας





κάνουν να νιώθετε ότι βρίσκεστε μέσα στο παιχνίδι. Ο ήχος, τέλος, είναι πολύ καλής ποιότητας και συνδυάζεται άψογα με το όλο σκηνικό.

Οι φοβερές στροφές, τα αδιέξοδα που θα συναντήσετε καθώς και τα αμέτρητα εμπόδια στο δρόμο θα κρατήσουν αμείωτο το ενδιαφέρον σας. Ο εκάστοτε αντίπαλος, έχοντας τη δική του "νοημοσύνη", αντιδρά διαφορετικά στις δικές σας κινήσεις, με αποτέλεσμα να ανανεώνεται το ενδιαφέρον του παιχνιδιού. Παρά την εξαίρετη ποιότητα του τίτλου, όμως, σε ορισμένους τομείς εντοπίζονται σοβαρά μειονεκτήματα. Πρώτον, το ενδιαφέρον πέφτει κατακόρυφα διότι οι πίστες, πέραν του ότι είναι μόλις έξι, έχουν σειριακή προσπέλαση, με αποτέλεσμα να μην έχετε τη δυνατότητα να τρέξετε στην επόμενη εάν δεν έχετε περάσει την προηγούμενη. Λόγω όμως του υψηλού βαθμού δυσκολίας του παιχνιδιού (μετά δυσκολίας περνάτε μόλις στη δεύτερη πίστα), ο παίκτης αναγκάζεται να αγωνίζεται από την αρχή στις ίδιες πίστες, κάτι που καταντάει ανιαρό. Το δεύτερο μειονέκτημα αφορά στο ότι το παιχνίδι, δυστυχώς, δεν παρέχει τη δυνατότητα σύνδεσης σε δίκτυο ή τουλάχιστον μέσω modem, οπότε δεν υπάρχει περίπτωση να παίξετε με κάποιο φιλικό σας πρόσωπο.

Εν κατακλείδι, το Megarace 2, παρ' ότι στους περισσότερους τομείς παρουσιάζει άριστη εικόνα, δεν μπορεί να χαρακτηριστεί ως τέλειο παιχνίδι στο σύνολό του. Κρίμα, γιατί με μερικές μόνο τροποποιήσεις θα μπορούσε να κατακτήσει τις καρδιές όλων.

Το παιχνίδι έρχεται σε 2 CDs και μας το προσέφερε το κατάστημα Vertigo.

του Ιάσονα Δούζα



ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
97%	90%	82%	90%

ΕΙΔΟΣ
SPACE SIMULATOR
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MICROSOFT

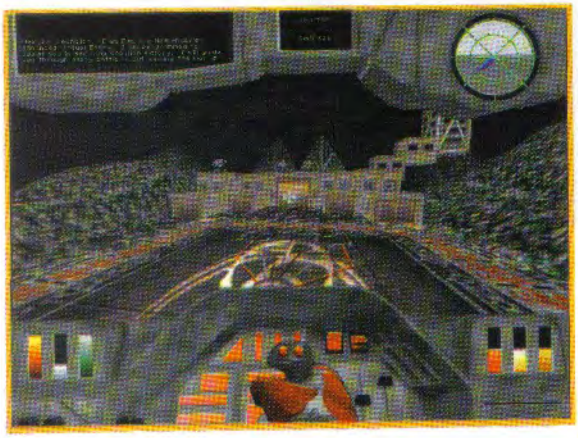
Hellbender

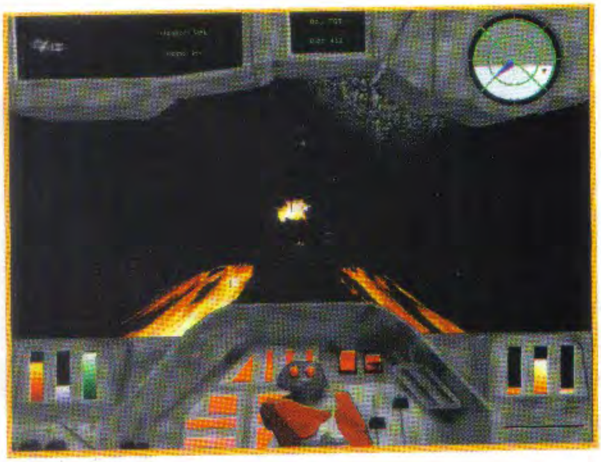
Το Hellbender είναι το πρώτο μιας σειράς παιχνιδιών που έχει αναγγείλει η Microsoft και θα έχουν κάνει την εμφάνισή τους μέχρι το τέλος του χρόνου. Το παιχνίδι αποτελεί συνέχεια του Fury 3 της ίδιας εταιρίας το οποίο, με τη σειρά του, ήταν αντιγραφή του Terminal Velocity. Ετσι, το Hellbender ακολουθώντας την παράδοση θυμίζει τόσο πολύ το Terminal Velocity που άνετα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί συνέχειά του. Το space-flight simulator της Microsoft έχει κατασκευαστεί σε συνεργασία με την Terminal Reality, την κατασκευάστρια εταιρία του Terminal Velocity. Αυτός, λοιπόν, είναι ίσως και ο λόγος των σημαντικών ομοιοτήτων.

Εντυπωσιακή είναι η εγκατάσταση του παιχνιδιού, η οποία γίνεται συνοδεία μιας γυναικείας φωνής, αλλά η εισαγωγή και τα μετέπειτα animations δεν είναι τόσο υψηλής ποιότητας όσο θα άρμοζε σε ένα νέο προϊόν. Οι αναλύσεις που έχουμε στη διάθεσή μας είναι τρεις: 320x200, 320x400 και 640x480. Η χαμηλή ανάλυση δεν έχει να επιδείξει τίποτα το εντυπωσιακό και είναι άξιο απορίας γιατί η Microsoft έχει θέσει ως ελάχιστη απαίτηση για επεξεργαστή έναν Pentium στα 75MHz! Στην υψηλή ανάλυση, όμως, έχουμε ένα επιπλέον πλεονέκτημα: μπορούμε να επιλέξουμε επιτάχυνση 3D σε hardware, αν το επιτρέπει η κάρτα γραφικών μας! Το Hellbender είναι το πρώτο παιχνίδι που χρησιμοποιεί το API Direct3D της Microsoft για εκπληκτικής ποιότητας τρισδιάστατα γραφικά, σε περίπτωση που διαθέτουμε μία νέα κάρτα με ανάλογα 3D χαρακτηριστικά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium 75MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι





Ετσι, στο σύστημα της δοκιμής μας, έναν Cyrix 6x86 P166+ εξοπλισμένο με τη Stealth 3D 2000, το Hellbender έδειξε τον αληθινό εαυτό του. Τα γραφικά ήταν εξαιρετικής ποιότητας, οι εκρήξεις εκπληκτικές, τα πυρά του σκάφους όμοια με αληθινά και το ενοχλητικό "πιξέλιασμα" απόν. Παράλληλα, εν αντιθέσει με σχεδόν όλα τα άλλα παιχνίδια για PCs, στο Hellbender όσο πλησιάζεις ένα αντικείμενο τόσο πιο ευδιάκριτο γίνεται, με τη λεπτομέρεια και την ποιότητα να αναδεικνύονται! Χωρίς το 3D acceleration, το παιχνίδι κυμαίνεται σε αρκετά καλά επίπεδα, αν και είναι εμφανώς πιο "σκοτεινό" χωρίς τόσο μεγάλη λεπτομέρεια, ενώ η συνολική εντύπωση είναι σαφώς κατώτερη κυρίως λόγω του "πιξελιάσματος".

Ο ήχος δεν κυμαίνεται σε επίπεδα αντίστοιχα των γραφικών, καθώς όλες οι φωνές και τα εφέ ακούγονται πολύ "μουντά", αποτέλεσμα μάλλον χαμηλής δειγματοληψίας, ενώ συνολικά δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία. Ωστόσο, μέσα στο CD περιλαμβάνονται και οκτώ μουσικά κομμάτια εξαίρετης ποιότητας, που συμβαδίζουν άψογα με το στιλ του Hellbender, αν και στην ουσία πρόκειται για ανακυκλωμένη μουσική από το Terminal Velocity!

Ενα άλλο θετικό στοιχείο του Hellbender είναι οι δικτυακές του ικανότητες, αφού συνδέεται τόσο μέσω Internet (με TCP/IP) όσο και με modem ή συνδέσεις IPX. Ετσι, σε περίπτωση που αποφασίσετε να παίξετε με κάποιον φίλο σας ή με μία ομάδα ατόμων, αποκτά έναν πολύ εθιστικό χαρακτήρα, κάτι που σίγουρα έλειπε τόσο από το Fury 3 όσο και από το Terminal Velocity.

Αν, λοιπόν, δεν έχετε το Terminal Velocity και σας αρέσουν παιχνίδια αυτού του τύπου, αναμφίβολα πρέπει να προμηθευτείτε το Hellbender, άξιο εκπρόσωπο του είδους, παρ' ότι δεν παρέχει κάτι νέο αφού στηρίζεται σε δοκιμασμένες λύσεις. Αν, από την άλλη, έχετε το Terminal Velocity και σας άρεσε σε τέτοιο βαθμό που αγωνιάτε για μία συνέχεια ή θέλετε να δείτε τι μπορεί να κάνει η νέα 3D κάρτα γραφικών σας, πάλι θα σας το προτείναμε ως μία καλή αγορά.

Το παιχνίδι μάς προσέφερε το κατάστημα Vertigo.

του Ιάσονα Δούζα

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
92%	85%	90%	88%

ΕΙΔΟΣ: RACING SIMULATION
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: EUROPRESS
C:\>

Network Q RAC Rally Championship

Ενα παιχνίδι έκπληξη! Ενα racing simulator που σίγουρα έλειπε από την αγορά. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή. Ξεκινώντας και αφού πραγματοποιήσουμε τις απαραίτητες ρυθμίσεις, έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε τον τύπο του αγώνα ανάμεσα σε: Championship, Arcade, Individual και Time Trial. Επιλέγοντας Championship τρέχουμε και στις 28 διαθέσιμες διαδρομές σειριακά, καθεμία εκ των οποίων ενδέχεται να αριθμεί περισσότερα από τέσσερα σκέλη. Επιλέγοντας Arcade οι 28 διαδρομές χωρίζονται σε 5 επίπεδα αυξανόμενης δυσκολίας, ενώ κάθε στάδιο μίας διαδρομής διαιρείται σε Checkpoints από όπου πρέπει να περάσουμε σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα. Η επιλογή Individual μας δίνει τη δυνατότητα να εξασκηθούμε σε μία από τις 28 πίστες ή να αντιμετωπίσουμε άλλον/άλλους μέσω δικτυακής σύνδεσης. Τέλος, επιλέγοντας Time Trial χρονομετρούμαστε στην πίστα της επιλογής μας την ώρα που προσπαθούμε να σπάσουμε κάθε ρεκόρ!

Στη διάθεσή μας βρίσκονται έξι αρκετά διαφοροποιημένα αυτοκίνητα εκ των οποίων τα τρία είναι τετρακίνητα και τα υπόλοιπα τρία προσθιοκίνητα. Συγκεκριμένα, έχουμε τα 6-τάχυτα τετρακίνητα θηρία των 300 HP Subaru Impreza Turbo και Ford Escort RS Cosworth, τα επτατάχυτα προσθιοκίνητα Renault Maxi Megane και VW Golf Gti 16v, το Proton Wira καθώς και το μικρότερης ισχύος Skoda Felicia. Προτού αρχίσουμε τον αγώνα μπορούμε να επιλέξουμε ανάμεσα σε έξι διαφορετικά μουσικά κομμάτια που θα μας συνοδεύουν στη διαδρομή μας, άριστης ηχητικής ποιότητας αφού παίζουν απευθείας από το CD και τέλεια εναρμονισμένα με το σύνολο. Επίσης, σε ένα άλλο menu μας δίνεται η δυνατότητα επιλογής ελαστικών, ρύθμισης της ανάρτησης σε ύψος και σκληρότητα, ρύθμισης της απόκρισης του τιμονιού και των φρένων και αλλαγής των σχέσεων του κιβωτίου ταχυτήτων. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σχεδόν άψογα! Επιλέγοντας ανάλυση SVGA απεικονίζονται ίσως τα καλύτερα γραφικά που έχουν εμφανιστεί σε racing game με κανονικά αυτοκίνητα. Συνολικά, τα γραφικά του Rally Championship θυμίζουν εκείνα του The Need for Speed, αν και κατά την προσωπική άποψη του γράφοντος είναι ακόμα καλύτερα. Σε ένα ισχυρό μηχάνημα τα πάντα κινούνται με εκπληκτική ταχύτητα, χωρίς να παρουσιάζεται το παραμικρό κόψιμο. Υπάρχουν τρεις διαφορετικές όψεις απεικόνισης: με την πρώτη βλέπουμε μέσα από το όχημά μας, με τη δεύτερη από μπροστά (full-screen) και με την τρίτη από πίσω από το αυτοκίνητο. Οποια απεικόνιση και να επιλέξουμε, τα γραφικά διατηρούν την ίδια άριστης λεπτομέρειας υψηλή ποιότητα, ενώ τα αντίπαλα αυτοκίνητα - όπως, άλλωστε, και το δικό σας - μοιάζει να έχουν ξεπηδήσει από κάποιο coin-op. Ο ήχος κυμαίνεται ομοίως σε ιδιαίτερα υψηλά επίπεδα, ενώ μεταξύ των άλλων εφέ υπάρχει και συνοδηγός, ο οποίος μας πληροφορεί κατά τη διάρκεια του αγώνα για την επόμενη στροφή και την κατάσταση του δρόμου. Αν σε όλα αυτά προστεθούν και τα μουσικά κομμάτια που προαναφέραμε, τότε και σε αυτόν τον τομέα το παιχνίδι αριστεύει. Η κίνηση του αυτοκινήτου, σε αντίθεση με παιχνίδια του στιλ The Need for Speed όπου το αυτοκίνητο δεν υπερστρέφει ποτέ, είναι άκρως ρεαλιστική. Αν παρασυρθείτε από την ταχύτητα σε μία στροφή πρέπει να κάνετε ανάποδο τιμόνι, ώστε να επαναφέρετε το όχημά σας στην τάξη. Αν πάλι στην ίδια στροφή αφήσετε απότομα το γκάζι, ενδέχεται το αυτοκίνητό σας να υπερστρέψει. Σημειωτέον ότι διατίθεται το σύνολο των λοιπών χαρακτηριστικών που προσδίδουν την πραγματική οδική συμπεριφορά ενός αυτοκινήτου! Συνολικά, το Rally Championship είναι ένα παιχνίδι πρότυπο. Δυστυχώς, όμως, η κατασκευάστρια εταιρία έχει προβλέψει σύνδεση με άλλους παίκτες μόνο μέσω δικτύου IPX και όχι μέσω modem ή Internet TCP/IP. Κρίμα!

Το παιχνίδι μάς προσέφερε το κατάστημα Vertigo.

του Ιάσονα Δούζα



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX2 - 66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: 25MB
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



ΓΡΑΦΙΚΑ 94% | ΗΧΟΣ 92% | GAMEPLAY 92% | ΓΕΝΙΚΑ 93%

ΕΙΔΟΣ: WAR STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MICROSOFT

CLOSE COMBAT

Στο προηγούμενο τεύχος ξεκινήσαμε την παρουσίαση των νέων παιχνιδιών της Microsoft για το φετινό χειμώνα. Το πρώτο από αυτά ήταν το Close Combat, το οποίο λόγω έλλειψης χώρου παρουσιάζουμε με ένα μήνα καθυστέρηση. Εχοντας ήδη στην αγορά ένα racing game (Monster Truck Madness) και ένα action game (Deadly Tide), το Close Combat, ως war strategy, έρχεται να συμπληρώσει τις κυκλοφορίες της, ενώ αναμένεται και η έκδοση 6.0 του flight simulator, το οποίο είναι πιθανό να λειτουργεί και αυτό κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



To Close Combat, όπως η πλειοψηφία των war strategy παιχνιδιών, έχει ως θέμα του τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και συγκεκριμένα από την ημέρα απόβασης των συμμάχων (D-day) και έπειτα. Υπάρχει ένα σετ από 40 διαφορετικές μάχες, καθώς και πολλές εκπαιδευτικές μέσω των οποίων θα μπορέσουμε να μάθουμε τον τρόπο χειρισμού του παιχνιδιού. Ο εύκολος χειρισμός είναι στοιχείο απαραίτητο σε αυτό το είδος παιχνιδιών, μια και έχει μεγάλη σημασία η ταχύτητα με την οποία χειριζόμαστε τις διαθέσιμες μονάδες. Το Close Combat δεν είναι τόσο εύκολο στο χειρισμό του. Εκτός από τις αποστολές που αναφέραμε, υπάρχει και ένα campaign το οποίο όμως, λόγω του ότι περιέχει πολλές παραμέτρους τις οποίες ορίζουμε προτού ξεκινήσουμε, ουσιαστικά είναι πολλαπλό. Το πιο ενδιαφέρον όμως όλων είναι το ότι μπορούμε να παίξουμε το παιχνίδι σε περιβάλλον με δύο παίκτες αντιπάλους με απευθείας σύνδεση αλλά και μέσω Internet, μια και υπάρχουν τα απαραίτητα πρωτόκολλα σύνδεσης.

Ωστόσο, παρά το γεγονός ότι τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού μοιάζουν ικανοποιητικά, δεν αναμένεται να τύχει ανάλογης αποδοχής καθώς παρουσιάζει ατέλειες στο gameplay οι οποίες έγιναν στο βωμό της καλύτερης αναπαράστασης των μαχών.





Ετσι, οι στρατιώτες κάθε ομάδας ενεργούν πολλές φορές με δική τους πρωτοβουλία, ακολουθώντας το λογότυπο της εταιρίας που αναφέρει ότι αναλαμβάνουμε στρατιώτες που αντιδρούν όπως οι κανονικοί. Ωστόσο, αυτό σε ένα παιχνίδι του είδους είναι πολλές φορές εκνευριστικό. Επίσης, θέλοντας να έχουν το κατάλληλο καμουφλάζ, όπως θα έκαναν και στην πραγματικότητα, κρύβονται πολλές φορές μέσα σε δάση με αποτέλεσμα να μην μπορούμε να τους διακρίνουμε. Τέλος, δεν μπορούμε να αποσπάσουμε κάποιους άνδρες από έναν λόχο και γενικότερα οι εντολές δίνονται ανά διμοιρία, με αποτέλεσμα να μην έχουμε πλήρη ελευθερία κινήσεων.

Οπως έχουμε ήδη αναφέρει, αυτά τα παιχνίδια αποτελούν ουσιαστικά το ξεκίνημα της Microsoft σε έναν νέο γι' αυτήν χώρο, με συνέπεια να μην μπορεί ακόμη να παρουσιάσει τέλεια αποτελέσματα. Ειδικά στο χώρο των strategy, όπου το gameplay διαδραματίζει πρωτεύοντα ρόλο, έχει να μάθει πολλά ακόμη.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
78%	83%	82%	80%

ΕΙΔΟΣ: SHOOT 'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: AMERICAN SOFTWORKS
C:\>

S.T.O.R.M.

Τα πρώτα χρόνια της εμφάνισης των υπολογιστών, παίζοντας διάφορα action games με τον Spectrum, έπρεπε να διαθέτουμε μεγάλη φαντασία, μια και η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού δεν μπορούσε να μας δώσει την αίσθηση που θα ταίριαζε με την υπόθεση. Από τότε τα πράγματα έχουν αλλάξει. Αρχικά κάποιες κατηγορίες παιχνιδιών όπως τα adventures και τα simulations μας έβαλαν για τα καλά στο χώρο των γραφικών και του ήχου, ενώ ακολούθησαν με γοργούς ρυθμούς και όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια. Σήμερα αυτό που περιμένουμε από όλα σχεδόν τα παιχνίδια είναι η ποιότητα σε όλους τους τομείς ασχέτως του είδους τους.

Το S.T.O.R.M. είναι το τελευταίο shoot'em up από την American Softworks Corporation με την επίβλεψη της Electronic Arts. Βρισκόμαστε στο έτος 2055 και οι πηγές ενέργειας στον πλανήτη μας έχουν σχεδόν εκλείψει. Μια διεθνής οργάνωση ενεργειακών ερευνών ανακαλύπτει ένα νέο ορυκτό, το Praxillium, που βρίσκεται μόνο σε μια περιοχή της γης κάτω από τη θάλασσα. Το σημαντικό θετικό του ορυκτού αυτού είναι ότι δεν περιέχει καθόλου ραδιενεργά απόβλητα, κάτι τελείως απαραίτητο για την εποχή. Καθώς η οργάνωση αυτή έκανε άντληση 3 μίλια κάτω από το Βόρειο Ατλαντικό, μια τεράστια έκρηξη διέκοψε κάθε επικοινωνία της μονάδας με τον έξω κόσμο.

Εσείς, ως πρώην μέλος των SEALS, αναλαμβάνετε να ερευνήσετε τις συνθήκες του ατυχήματος, ενάντια σε μια άλλη αντίστοιχη οργάνωση που μάχεται για την αποκλειστικότητα του ορυκτού. Οι αντίπαλοί σας έχουν πολλούς μισθοφόρους που ενδιαφέρονται μόνο για την καταστροφή σας. Ως σύμμαχο έχετε ένα υποβρύχιο σκάφος, το S.T.O.R.M., από τα αρχικά του Submersible Tactical Operational Reconnaissance Module.

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρισκόμαστε μπροστά σε μία εισαγωγή από τις καλύτερες σε παιχνίδια του είδους. Εντυπωσιακή, με τρισδιάστατα γραφικά που μας εισαγάγουν αμέσως στην ατμόσφαιρα του STORM. Στη συνέχεια, περνάμε στο ίδιο το παιχνίδι όπου βρίσκεται όλη η δράση. Βλέπουμε το σκάφος μας από τα πλάγια και έχουμε τη δυνατότητα κίνησης πάνω-κάτω και πλάγια. Με το υποβρύχιο περνάμε μέσα από υπόγειες σήραγγες και ανάμεσα από διάφορα είδη εκρηκτικών που μας έχουν τοποθετήσει για παγίδα.

Στη διάθεσή μας έχουμε μέχρι πέντε όπλα τα οποία ανακαλύπτουμε στην πορεία. Βέβαια, μην ελπίζετε ότι η πορεία αυτή θα είναι μεγάλη. Η δυσκολία του παιχνιδιού είναι τρομακτική, σε βαθμό που να σας αποθαρρύνει για τη συνέχεια. Μπορεί τα levels να είναι σχετικά μικρά αλλά μερικά, ακόμα και τα πρώτα, μοιάζουν ανίκητα. Ετσι φθάνουμε στο σημείο να έχουμε ένα παιχνίδι με καλό ήχο, υπέροχα γραφικά, το κακό gameplay του οποίου όμως δεν το αφήνει να ξεχωρίσει. Ισως θα έπρεπε να έχουν προβλέψει σταδιακή αύξηση της δυσκολίας από τη μία πίστα στην άλλη.

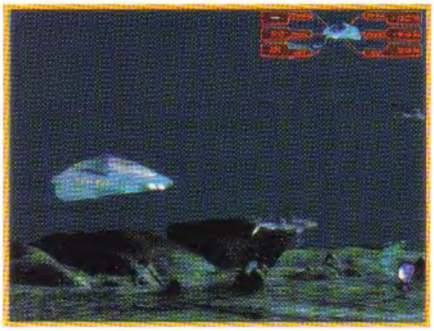
Θα το προτείναμε για τους φίλους του είδους, αν και στην αγορά υπάρχουν αρκετά καλύτερα.

Του Κωνσταντίνου Γιαγιά

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι





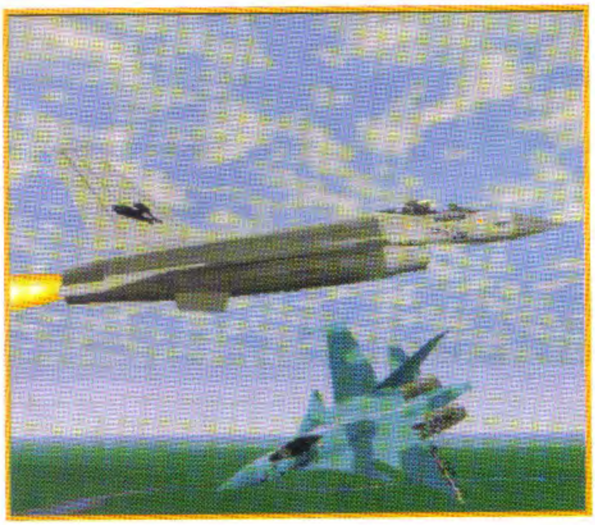


ΓΡΑΦΙΚΑ 78% ΗΧΟΣ 71% GAMEPLAY 60% ΓΕΝΙΚΑ 67%

ΕΙΔΟΣ: FLIGHT SIMULATOR
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ELECTRONIC ARTS

C:\>

A.T.F. NATO FIGHTERS



Είναι πλέον γνωστό ότι κάθε φορά που διατίθεται στην αγορά ένα πολύ επιτυχημένο παιχνίδι ακολουθεί η συνέχειά του με πλήθος βελτιώσεων. Πέρυσι είχε κυκλοφορήσει το U.S. Navy Fighters από την Electronic Arts και ήταν ίσως ο καλύτερος εξομοιωτής αεροπλάνου που υπήρχε. Φέτος, η ίδια εταιρία κατασκεύασε το A.T.F., το οποίο αν και δουλεύει με το ίδιο engine φέρει αρκετές βελτιώσεις σε όλα τα σημεία του. Αυτόν το μήνα παρουσιάζουμε το A.T.F. NATO Fighters, ένα έξτρα CD με νέες επιλογές. Το εν λόγω add-on έχει να μας προσφέρει αρκετά καινούρια features που θα δούμε αναλυτικότερα στη συνέχεια.



Στο πακέτο, όπου περιλαμβάνεται και το πιο πρόσφατο patch για το πρώτο ATF, το "ATF_114.exe", έχουν προστεθεί πολλά νέα στοιχεία όπως οι καινούριες αποστολές - υπάρχει ένα ολόκληρο νέο campaign με σαράντα αποστολές και αρκετά επίπεδα δυσκολίας. Η θεματολογία του campaign έχει να κάνει, όπως είναι φυσικό, με αποστολές στην Ευρώπη και τη Βαλτική, αλλά κυρίως με αποστολές εναντίον ρωσικών στρατευμάτων. Για το λόγο αυτόν έχουν προστεθεί και μερικά νέα αεροσκάφη, τα πολύ γνωστά F-16 Fighting Falcon, Saab Gripen, EuroFighter 2000 και Su-35. Βέβαια, τα αεροπλάνα αυτά συνοδεύονται από ολόκληρο τον εξοπλισμό τους σε πυραύλους και βόμβες. Ετσι, το NATO Fighters μας προσφέρει και καινούρια όπλα, αλλά και αρκετούς νέους στόχους εδάφους για να τα αξιοποιήσουμε. Αναφέρουμε ως παράδειγμα τη δυνατότητα να καταστρέψετε με τον ανάποδο πύραυλο αέρος-αέρος κάποιο εχθρικό αεροσκάφος που σας κυνηγά ή να αχρηστεύσετε με τις νέες cluster βόμβες αεροπλάνα που βρίσκονται στο έδαφος. Ολα αυτά, βέβαια, μπορείτε να τα δείτε και εκτός μάχης, αφού για όλα υπάρχει πλούσιο φωτογραφικό υλικό και video.

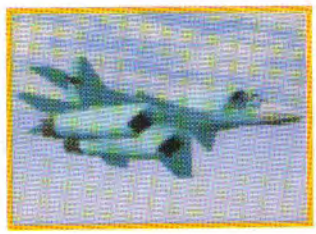


ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
HD: CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Εκτός, όμως, από αυτές τις προσθήκες, το A.T.F. NATO Fighters έχει να μας προσφέρει και αρκετές αλλαγές, οι οποίες το κάνουν περισσότερο ρεαλιστικό.

Πρώτα απ' όλα, βελτιώσεις έχουν επιδεχθεί τα ηχητικά εφέ και μέρος των γραφικών. Για παράδειγμα, σχεδόν στο σύνολο των αεροσκαφών είναι εμφανής η κίνηση των τροχών κατά το άνοιγμα και κλείσιμό τους. Ακόμη, οι πύραυλοι AIM-120, AGM-84 SLAMS και HARPOONS, καθώς και τα όπλα των SU-27 και MiG-29 έχουν γίνει πιο ρεαλιστικά και περισσότερο ακριβή. Το σύστημα IR είναι τώρα πιο εξελιγμένο και έχει τη δυνατότητα να "καταλαβαίνει" περισσότερα αντικείμενα στο παιχνίδι. Αλλες νέες δυνατότητες είναι η υποστήριξη και νέων καρτών ήχου όπως η Gravis Ultrasound και νέων καρτών γραφικών όπως η Millennium. Φυσικά, ούτε το hardware στερείται νέων στοιχείων όπως joysticks, δίκτυα κ.λπ. Οσοι, λοιπόν, βαρεθήκατε τις αποστολές του A.T.F. και θέλετε να ελέγξετε κατά τι περισσότερο τις ικανότητές σας στους flight simulators, δεν έχετε παρά να αποκτήσετε αυτό το εξαιρετικό add-on που σίγουρα θα σας χαρίσει αρκετές ώρες ακόμα μπροστά στο monitor σας.



του Κωνσταντίνου Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ 87% | ΗΧΟΣ 82% | GAMEPLAY 85% | ΓΕΝΙΚΑ 88%

ΕΙΔΟΣ
ACTIN/STRATEGY
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
MIRAGE
95

Bedlam

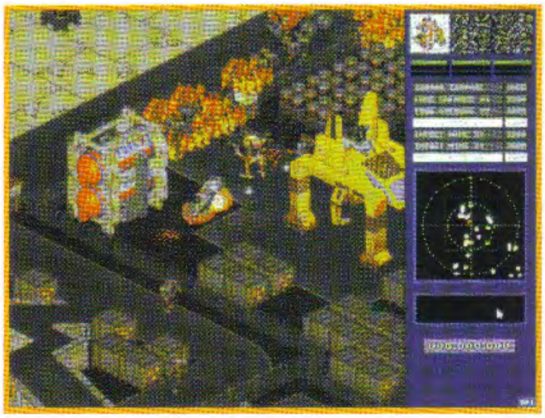
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX2-66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
HD: CD-ROM
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Από την εποχή που η Bullfrog παρουσίασε το Syndicate, ένα παιχνίδι που απέκτησε αφοσιωμένους οπαδούς, αρκετές εταιρίες δημιούργησαν clones που θύμιζαν τη φιλοσοφία του πρωτοτύπου, αλλά ενσωμάτωναν περισσότερα στοιχεία action. Τέτοια παιχνίδια ήταν τα Crusader: No Remorse (και σύντομα και το Crusader: No Regret) της Origin και Total Mayhem της Domark. Τα παιχνίδια αυτά μείωσαν τον αριθμό των πολεμιστών της ομάδας κρούσης και έτσι ο στρατηγικός χαρακτήρας του Syndicate παρέδωσε τη θέση του στο action ή και shoot'em up στοιχείο.



Το Bedlam της Mirage είναι και αυτό ένα action game που, ωστόσο, έχει έντονα τα στοιχεία του strategy. Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα στη Γη, έτσι όπως δεν την έχετε ξαναδεί. Βιομηχανικά κατασκευάσματα, τα οποία είχαν δημιουργηθεί για τις δουλειές του σπιτιού, ξέφυγαν από τον έλεγχο και έχουν βάλει σκοπό να καταστρέψουν τη Γη (πρωτότυπο, ε;). Οπως καταλαβαίνετε, δικός σας σκοπός, ως επικεφαλής μιας ομάδας τριών ρομπότ οπλισμένων "μέχρι τα δόντια", είναι να εξολοθρεύσετε αυτά τα πλάσματα και να επαναφέρετε την ηρεμία στον πλανήτη. ("Τρία ρομπότ" σημαίνει ότι μπορείτε να χτυπήσετε τον εχθρό σε τρία διαφορετικά μέτωπα, καταστρέφοντας πρακτικά τα πάντα στο πέρασμά σας.) Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα απλός, καθώς κατά τη διάρκεια της δράσης θα χρειαστείτε μόνον το ποντίκι. Με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού πυροβολείτε (με το όπλο που έχετε επιλέξει), ενώ με το αριστερό μετακινείτε το ρομπότ σε άλλη τοποθεσία. Τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας είναι αρκετά (Needler Cannons, Bounchy Grenades, Sticky Grenades, Photon Guns Fuse Bombs και Nuke), ενώ αντίστοιχη ποικιλία υπάρχει και στους διαθέσιμους "εχθρούς".



Σε κάθε αποστολή, η ομάδα κρούσης έχει και έναν διαφορετικό στόχο. Μάλιστα, θα δείτε ότι στις περισσότερες αποστολές υπάρχει ένας βασικός στόχος και αρκετοί δευτερεύοντες, έτσι ώστε το παιχνίδι να κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον και σε υψηλά επίπεδα την αδρεναλίνη του παίκτη. Επιπλέον, σε κάθε αποστολή θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε διαφορετικές πλευρές των ικανοτήτων σας. Αλλες, δηλαδή, απαιτούν στρατηγική, ενώ σε άλλες τα όπλα έχουν τον πρώτο λόγο.



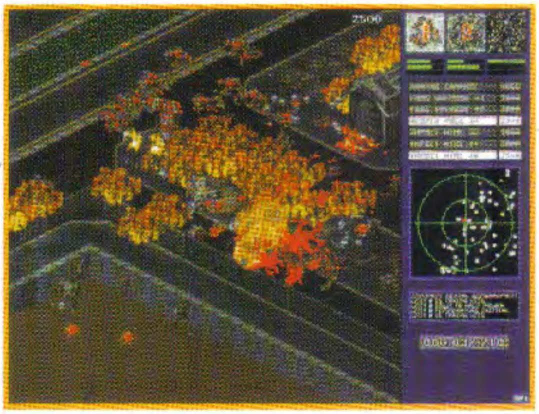


Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι υψηλής ανάλυσης και όμορφα σχεδιασμένα. Τόσο τα ακίνητα μέρη (κτίρια, δρόμοι κ.λπ.) όσο και τα κινούμενα (αντίπαλοι και εκρήξεις) πείθουν τον παίκτη και τον μεταφέρουν σε αυτό το φανταστικό κόσμο. Ο ήχος είναι επιβλητικός και ταιριάζει απόλυτα με το ύφος και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, ενώ οι ομιλίες είναι ευκολονόητες και ρεαλιστικές.

Ενα από τα θετικά σημεία λειτουργίας του Bedlam είναι ότι μπορεί να εκτελεσθεί είτε σε DOS είτε σε Windows 95. Στην περίπτωση που θέλετε να το τρέξετε κάτω από τα Windows, θα πρέπει να εγκαταστήσετε και τους DirectX drivers.

του Γιάννη Πατιά





ΓΡΑΦΙΚΑ 90% ΗΧΟΣ 90% GAMEPLAY 85% ΓΕΝΙΚΑ 90%

ΕΙΔΟΣ: ATHLETIC
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: MICROSOFT
95

Football



ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486
ΜΝΗΜΗ: 8MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Το "PC Master" παρακολουθεί πάντα την επικαιρότητα και τις νέες κυκλοφορίες. Ειδικά στο χώρο των παιχνιδιών συχνά διεκδικούμε την πρωτιά στην παρουσίαση νέων τίτλων (μερικές φορές ακόμα και στην Ευρώπη). Αυτήν τη φορά, όμως, ξεπεράσαμε και τον εαυτό μας. Το Football της Microsoft έφθασε στα χέρια μας κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, με αποτέλεσμα να ακολουθήσει ένας αγώνας δρόμου προκειμένου να καταφέρουμε να το συμπεριλάβουμε στο τεύχος αυτού του μήνα, έστω και συνοπτικά. Για να καταλάβετε πόσο νέο είναι το παιχνίδι, αρκεί να σας αναφέρω ότι, παρά το γεγονός ότι έψαξα σε περισσότερα από 30 ξένα περιοδικά του χώρου, δεν βρήκα όχι μόνο κάποιο review ή preview αλλά ούτε καν διαφημιστική καταχώριση από τη Microsoft. Μάλιστα, ακόμα και στη γενική της διαφήμιση, όπου παρουσιάζει όλους τους τίτλους των παιχνιδιών της που κυκλοφορούν, δεν το περιλαμβάνει. Πρόκειται λοιπόν για ένα παιχνίδι-έκπληξη που ήρθε "από το πουθενά" και οι μόνοι που ίσως το είχαν ...πάρει μυρωδιά είναι οι αναγνώστες του περιοδικού, μια και στο παρελθόν είχε αναφερθεί η επικείμενη κυκλοφορία του στη "στήλη των νέων".



Η σύντομη δοκιμή που κάναμε στο παιχνίδι μάς άφησε με ανάμεικτα συναισθήματα. Καταρχήν, όπως και όλες οι άλλες κυκλοφορίες της Microsoft, υποστηρίζει μόνο το περιβάλλον των Windows 95. Σημειωτέον δε ότι είναι το πρώτο παιχνίδι ποδοσφαίρου που κυκλοφορεί αποκλειστικά για το εν λόγω λειτουργικό. Λειτουργεί σε ανάλυση 640x480 αλλά και σε 800x600. Οποια όμως και εάν χρησιμοποιείτε, όταν ξεκινά ένας αγώνας εκμεταλλεύεται στο έπακρο όλη την ανάλυση. Η γωνία υπό την οποία βλέπουμε το παιχνίδι είναι



η γνωστή από τα παιχνίδια του είδους. Για να έχετε όμως μία καλή άποψη του γηπέδου, θα πρέπει να ενεργοποιήσετε την εντολή zoom out για να δείτε μεγαλύτερο μέρος. Βέβαια, έτσι τα sprites θα μικρύνουν αρκετά (σε άλλο mode είναι πολύ μεγάλα και πιο καλοσχεδιασμένα σε σχέση με αυτά του Actua Soccer) αλλά και πάλι είναι ευδιάκριτα. Επίσης, όπως όλα τα παιχνίδια του είδους, έχει επιλογές για φιλικό παιχνίδι, τουρνουά και άλλες, στις οποίες συμμετέχετε παίζοντας με κάποια από τις περισσότερες των 80 εθνικές ομάδες που υπάρχουν. Στο παιχνίδι διαπιστώσαμε με μεγάλη ικανοποίηση ότι η ομάδα των Σκοπίων αναφέρεται ως F.Y.R.O. Macedonia και ως σημαία δεν είναι ο ήλιος της Βεργίνας. Ωστόσο, παρ' ότι υπάρχουν σχεδόν όλες οι εθνικές ομάδες (ακόμα και νεοσύστατων κρατών), τα ονόματα των παικτών δεν έχουν καμία σχέση με την πραγματικότητα. Τέλος, όσον αφορά στις επιλογές, παρέχονται όλες οι δυνατότητες διαφοροποίησης του συστήματος της ομάδας καθώς και άλλων αλλαγών. Εκεί όμως όπου παρατηρείται ουσιαστική διαφοροποίηση είναι στην παρουσίαση και το gameplay. Και σε αυτόν τον τομέα η Microsoft δεν τα έχει καταφέρει καλά. Μπορεί τα γραφικά και ο ήχος να είναι πολύ καλής ποιότητας και να υπάρχουν λεπτομέρειες τις οποίες δεν έχουμε συναντήσει σε άλλα παιχνίδια, ωστόσο, δεν συνδυάζονται με ένα εξίσου καλό gameplay. Τα πλήκτρα χειρισμού, παρ' ότι απλά, δεν συνηθίζονται εύκολα, ενώ και η απόκρισή τους δεν είναι όσο άμεση θα θέλαμε. Η δε ταχύτητά του μετά δυσκολίας μπορεί να κριθεί ικανοποιητική, και αυτό διότι σε Pentium/100 με 32MB RAM δεν μπορούσες να παίξεις ικανοποιητικά εάν δεν αφαιρούσες κάποια γραφικά. Αν όμως το τελευταίο στοιχείο σάς απογοητεύει, πρέπει να αναφέρουμε ότι το Football (στην Αμερική κυκλοφορεί ως soccer) έχει όλες τις δυνατότητες για παιχνίδι με άλλο αντίπαλο μέσω τηλεφώνου με απευθείας σύνδεση ή μέσω Internet, κάτι που σημαίνει ότι είναι το πρώτο παιχνίδι ποδοσφαίρου που μπορούμε να παίξουμε στην CompuLink. Μέχρι λοιπόν να εμφανιστεί το FIFA '97, μπορούμε να κάνουμε δοκιμές με το Football της Microsoft.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Vertigo.

του Αργύρη Γιαγιά

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
86%	89%	80%	83%

ΕΙΔΟΣ: SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: ID SOFTWARE

Final Doom





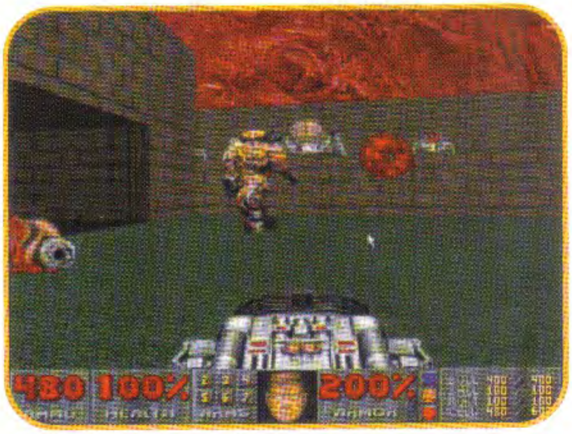
Είναι γνωστή σε όλους μας, φαντάζομαι, η μανία που προκάλεσε την εποχή της κυκλοφορίας του το Doom. Ωρες επί ωρών, ενθουσιασμένοι χρήστες είχαν κολλήσει μπροστά στο monitor και δεν τους ξεκολλούσε ούτε το ακατάλληλον της ώρας, ούτε το χάραμα, ούτε το μεσημεριανό φαγητό. Από τότε, όμως, πολλά έχουν αλλάξει. Ναι, το Doom επέφερε επανάσταση στο χώρο των παιχνιδιών. Ναι, το Doom δημιούργησε νέα κατηγορία παιχνιδιών. Ναι, το Doom έφερε τις τρεις διαστάσεις στο PC. Ομως, το σίγουρο είναι ότι το Doom δεν μπορεί πλέον να σταθεί από πλευράς τεχνολογίας δίπλα στα νεοδημιούργητα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας.

Βάσει αυτής της φιλοσοφίας φαίνεται ότι κινήθηκαν οι άνθρωποι της id software και παρουσίασαν το Final Doom, το οποίο είναι ό,τι ακριβώς υποδηλώνει ο τίτλος του: το τελευταίο Doom. Κάτι σαν "αποχαιρετισμός στα όπλα" ή "δεύτε τελευταίον ασπασμόν".

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX2-66MHz
ΜΝΗΜΗ: 4MB
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Το Final Doom απευθύνεται κυρίως στους συλλέκτες, καθώς δεν προσφέρει τίποτα παραπάνω από 64 νέες πίστες (δύο levels των 32 επιπέδων έκαστο). Μάλιστα, το γεγονός ότι στο Internet κυκλοφορούν αναρίθμητες πίστες για το Doom, σε διάφορα sites ολόκληρου του κόσμου, επιβεβαιώνει τον ισχυρισμό μας ότι το προϊόν αυτό απευθύνεται αυστηρά και μόνο σε συλλέκτες.



Δεν υπάρχουν ούτε νέα όπλα, ούτε νέοι εχθροί, ούτε νέες δυνατότητες στο χειρισμό. Ολα αυτά τα "νέα" η id software ενσωμάτωσε στο Quake, το οποίο και προορίζει για διάδοχο του παιχνιδιού-θρύλου.



Είναι σημαντικό, πάντως, το ότι η id software συμπεριέλαβε στο CD τις εκδόσεις του Doom για DOS και Windows 95. Στα Windows 95 η ανάλυση στην οποία μπορούμε να παίξουμε το Doom είναι υψηλότερη, τα γραφικά όμως τόσο στην περίπτωση του DOS όσο και σε αυτήν των Windows είναι τα ίδια, με αποτέλεσμα στα Windows να έχουμε απλώς μεγαλύτερο pixel.

του Γιάννη Πατιά

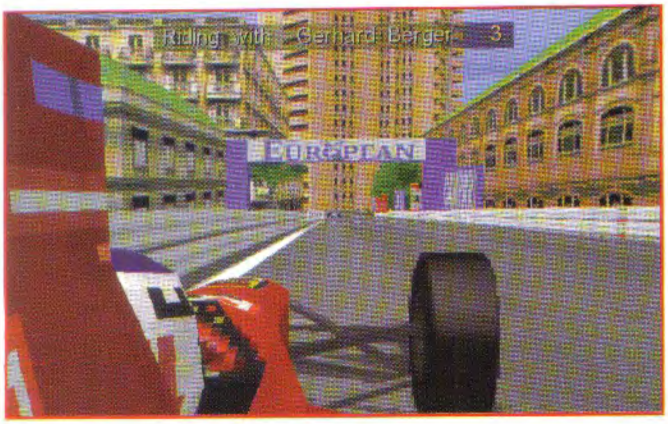
ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
60%	60%	82%	65%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Λίγα και αυτόν το μήνα τα παιχνίδια με τα οποία θα ασχοληθούμε, σίγουρα όμως best sellers. Ας μην καθυστερούμε, ωστόσο, καθώς ο χώρος είναι πολύτιμος.



NBA LIVE 96

Μπορεί σε ορισμένους να μην άρεσε τόσο όσο το NBA Live 95, ωστόσο είναι σίγουρα αρκετά εντυπωσιακό.

Προκειμένου να πάρετε νέους μυστικούς παίκτες, πηγαίνετε στην επιλογή create player και δίνετε το όνομα ενός από τους προγραμματιστές του παιχνιδιού. Τα ονόματά τους θα βρείτε στο πίσω μέρος του manual του παιχνιδιού ή στην οθόνη με τα credits του παιχνιδιού.

GRAND PRIX 2

Στο προηγούμενο τεύχος για ακόμη μία φορά δεν μπορέσαμε να δημοσιεύσουμε το σύνολο των στοιχείων που είχαμε στα χέρια μας σχετικά με το παιχνίδι. Ομως, κάλλιο αργά παρά ποτέ.

Επειδή, όπως ίσως θα έχετε διαπιστώσει, το Grand Prix 2 είναι ιδιαίτερα δύσκολο ακόμα και στα πρώτα επίπεδα δυσκολίας, θα χρειαστεί να κάνετε τις "ιδανικές" ρυθμίσεις στο μονοθέσιό σας, ώστε να είστε σε θέση να ακολουθήσετε το ρυθμό των άλλων.

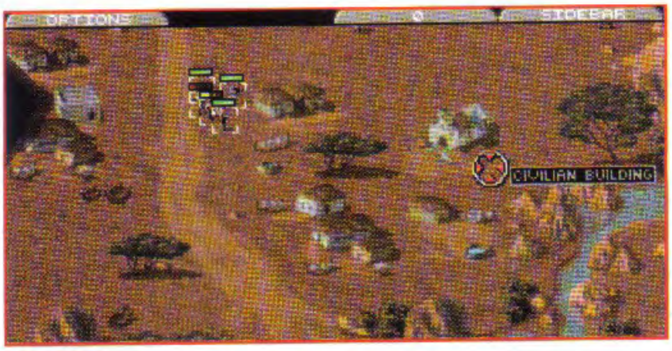
Στους δύο πίνακες που ακολουθούν υπάρχουν ρυθμίσεις για κάθε πίστα, οι οποίες αφορούν στις δύο αεροτομές, τα φρένα, καθώς και στις σχέσεις του κιβωτίου ταχυτήτων. Τον προσεχή μήνα θα προσπαθήσουμε να έχουμε στη διάθεσή σας διευθύνσεις στο Internet σχετικές με το παιχνίδι, καθώς επίσης και να συμπεριλάβουμε στο CD πολλά από τα patches που ήδη κυκλοφορούν.

ΑΕΡΟΤΟΜΕΣ - ΦΡΕΝΑ

ΠΙΣΤΑ	FRONT WING	REAR WING	BRAKE BALANCE (F:R)
Brazil	14	4	34.250:65.750
Pacific	15	8	36.500:63.500
San Marino	15	8	40.000:60.000
Monaco	20	15	40.125:59:875
Barcelona	15	10	39.750:60.250
Canada	14	9	40.500:59.500
Magny Cours	17	11	40.000:60.000
Silverstone	20	13	40.000:60.000
Hockenheim	13	1	37.500:62.500
Hungaroring	20	14	40.000:60.000
Spa Francorchamps	11	9	42.500:57.500
Monza	15	2	40.250:59.750
Estoril	17	12	41.500:58.500
Jerez	20	13	40.250:58.500
Suzuka	18	12	40.625:59.375
Adelaide	20	13	40.250:59.750

ΣΧΕΣΕΙΣ ΚΙΒΩΤΙΟΥ ΤΑΧΥΤΗΤΩΝ

ΠΙΣΤΑ	1η	2η	3η	4η	5η	6η
Brazil	33:64	39:64	45:64	51:64	58:64	64:64
Pacific	20:64	27:64	36:64	45:64	53:64	60:64
San Marino	24:64	30:64	38:64	47:64	55:64	62:64
Monaco	19:64	26:64	33:64	40:64	47:64	55:64
Barcelona	27:64	34:64	41:64	49:64	55:64	61:64
Canada	25:64	33:64	40:64	48:64	54:64	60:64
Magny Cours	24:64	30:64	36:64	42:64	51:64	59:64
Silverstone	24:64	30:64	37:64	43:64	51:64	59:64
Hockenheim	35:64	39:64	46:64	53:64	60:64	67:64
Hungaroring	28:64	34:64	41:64	46:64	51:64	55:64
Spa Francorchamps	25:64	33:64	41:64	49:64	56:64	63:64
Monza	29:64	38:64	45:64	52:64	59:64	66:64
Estoril	24:64	31:64	39:64	46:64	53:64	60:64
Jerez	23:64	29:64	36:64	41:64	50:64	58:64
Suzuka	22:64	30:64	38:64	45:64	52:64	59:64
Adelaide	22:64	30:64	38:64	45:64	53:64	59:64





ASSAULT RIGS

Ενα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι που παρουσιάσαμε το καλοκαίρι. Αν όμως αντιμετωπίζετε ακόμα προβλήματα, συμβουλευθείτε τα tips που ακολουθούν. Για να είστε άτρωτοι πατήστε αριστερά, fire, αριστερά, fire, αριστερά, αριστερά, fire, δεξιά, fire, δεξιά, fire, fire. Μόλις δώσετε την παραπάνω διαδικασία θα εμφανισθεί το μήνυμα "Invincible! Yes indeed!". Για να πάρετε όλα τα όπλα πατήστε αριστερά, δεξιά, αριστερά, αριστερά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, δεξιά, πάνω, κάτω, πάνω, πάνω, κάτω, πάνω, κάτω, κάτω. Μόλις δώσετε την παραπάνω διαδικασία θα εμφανιστεί το μήνυμα "Max weapons added...Oh yes.".



Αν και πάλι έχετε δυσκολίες στα πιο προχωρημένα levels, τότε μπορείτε να τα προσπεράσετε με τους κωδικούς των δέκα τελευταίων από αυτά, τους οποίους παραθέτουμε.

33. Firepower	113112
34. Wave	142442
35. Push Off	431313
36. Perimeter	133112
37. Spiral	133132
38. Bounce	413323
39. The Castle	232321
40. Fortress	213113
41. Lifts Ahoy	313421
42. Push Me	413432

WING COMMANDER IV

Αν κάποιος από εσάς δεν έχει τελειώσει το παιχνίδι αυτό, έφτασε - επιτέλους - η ώρα να δει το φινάλε! Ξεκινάτε το παιχνίδι δίνοντας WC4-CHICKEN. Στη συνέχεια, μέσα στο παιχνίδι, δίνετε CTRL και W και οποιοδήποτε σκάφος είναι lock από εσάς αυτόματα θα καταστραφεί. Επίσης, με τα πλήκτρα ALT, CTRL και W ταυτόχρονα πατημένα, καταστρέφετε όλα τα σκάφη που βρίσκονται μέσα στην εμβέλεια του ραντάρ σας. ■

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Υστερα από μεγάλο διάστημα καταφέρνουμε να συμπεριλάβουμε και κάποιο από τα δικά σας tips. Αυτήν τη φορά δύο φίλοι μάς στέλνουν ένα πολύ σημαντικό tip για τις νέες αποστολές του Command & Conquer.

Με την κυκλοφορία των καινούριων αποστολών του Command & Conquer "The Covert Operations", η Westwood προσπάθησε να τις δυσκολέψει αλλάζοντας αρχεία όπως το Game.dat, με αποτέλεσμα να μη λειτουργούν τα διάφορα cracks που έχουν κυκλοφορήσει για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Ωστόσο, υπάρχει λύση στο πρόβλημα με το εξής tip: Εγκαθιστάμε το C&C σε δύο διαφορετικές περιοχές του σκληρού μας δίσκου. Στη συνέχεια, θα εγκαταστήσουμε στη μία περιοχή τις καινούριες αποστολές και στην άλλη απλώς θα εφαρμόσουμε τα cracks. Τώρα, αν θέλουμε να αρχίσουμε μία από τις καινούριες αποστολές χρησιμοποιώντας τα cracks, αρκεί να ξεκινήσουμε μια νέα αποστολή και να τη σώσουμε αμέσως. Επειτα, βγαίνουμε έξω στο DOS και αντιγράφουμε το αρχείο (savegame.***) που μόλις σώσαμε στο directory όπου έχουμε εφαρμόσει τα cracks. Τέλος, μεταφερόμαστε στο directory με τα cracks και κάνουμε load το αρχείο save που είχαμε αντιγράψει πριν από λίγο. Θα παρατηρήσουμε ότι τα cracks δουλεύουν πλέον και για τις νέες αποστολές.

Παρατήρηση 1η: Κατά τη διάρκεια των ανωτέρω διαδικασιών θα αλλάζουμε τα CD-ROMs όποτε χρειάζεται.

Παρατήρηση 2η: Τα προαναφερθέντα cracks είναι συγκεκριμένα το CCEDIT και το C&CUILC που βρίσκονται στο CD-ROM του περιοδικού Adventure Magic.

Βαγγέλης Κριτσωτάκης -
Μηνάς Λευκόχειρος

Εμείς, από την πλευρά μας, προσθέτουμε στο σημείο αυτό και ένα δικό μας tip για το ίδιο παιχνίδι.

Command and Conquer:
The Covert Operations

Πηγαίνετε πρωτίστως στο directory που έχετε το παιχνίδι και ξεκινάτε δίνοντας C&C FUNPARK. Αυτός ο κωδικός απελευθερώνει πάρα πολλούς δεινόσαυρους σε κάθε level, οι οποίοι δεν επεμβαίνουν στο παιχνίδι, εσείς όμως μπορείτε να εξασκηθείτε και σε νέους στόχους.

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

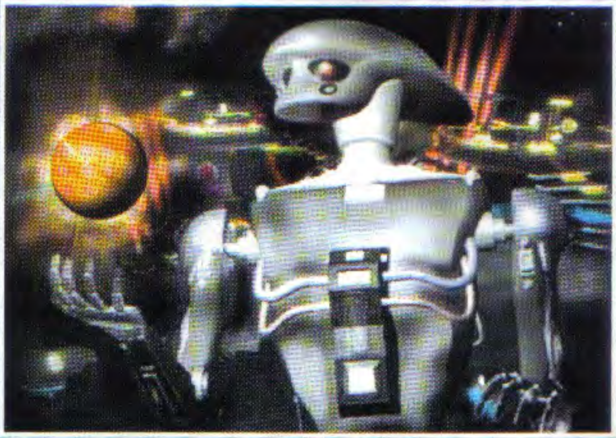
Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Νοέμβρης - Δεκέμβρης. Οι δύο "καυτοί" μήνες κατά τους οποίους αναμένεται η κυκλοφορία 20-30 adventure και role playing games. Οπως, λοιπόν, αντιλαμβάνεστε, τα 3-4 reviews που φιλοξενούνται σε κάθε τεύχος επιβάλλουν την παρουσίασή τους με μία σειρά ανάλογη της αξιολόγησής τους από τη Σύνταξη. Εσείς, πάντως, βάλτε τα χέρια σας στις τσέπες σας και ετοιμαστείτε...

Η Sierra εκτροχιάστηκε για τα καλά καθώς φαίνεται. Πώς αλλιώς να εξηγηθεί το γεγονός ότι ετοιμάζει το ένα παιχνίδι μετά το άλλο. Για τους επόμενους μήνες έχει ανακοινώσει τα: LARRY 7, PHANTASMAGORIA 2, RAMA, RETURN TO ANTARA, SHIVERS 2, CLOAK. Ολα αυτά δεν αποκλείεται να τα δούμε μέχρι τα Χριστούγεννα! Χαμός, δηλαδή. Για δε την άνοιξη/καλοκαίρι του 1997 ετοιμάζει και το QUEST FOR GLORY 5.

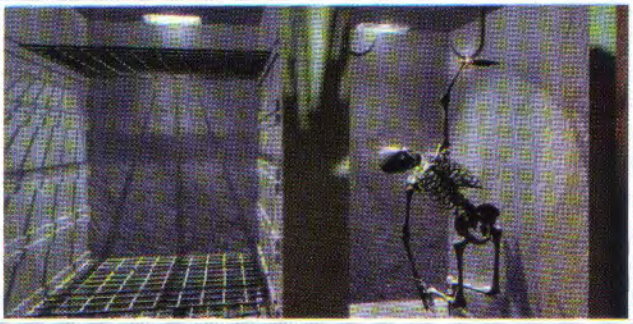
Το CLOAK είναι ένα science-fiction adventure. Φήμες κυκλοφορούν ότι οι παράξενοι κάτοικοι ενός γειτονικού σας πλανήτη, οι Bulbs όπως τους αποκαλείτε, έχουν αναπτύξει μία νέα τεχνολογία με την οποία σκοπεύουν να καθυποτάξουν τον πλανήτη σας, Altopia. Χρειάζεται επειγόντως κάποιος που θα κατορθώσει να "κατασκοπεύσει" τις έρευνές τους. Ωστόσο, το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι ότι οι Bulbs έχουν τη μοναδική ικανότητα να ερευνούν τα μυαλά των άλλων όντων, καθιστώντας έτσι αδύνατη για έναν Altopian-ό πράκτορα τη διείσδυση στον κόσμο τους, έστω και με την καλύτερη των μεταμφιέσεων. Εσύ είσαι ο καλύτερος - ίσως - πράκτορας της IGA, του διαπλανητικού κατασκοπευτικού οργανισμού των Altopia-νών, οι οποίοι σου αναθέτουν να συνεργαστείς με το υπ' αριθμ. 1 τεχνολογικό σας επίτευγμα, ένα ιδιαίτερα ικανό ρομπότ, προκειμένου να αντιμετωπίσετε την κατάσταση. Μπαίνοντας στο ειδικό σκάφος στα γραφεία της IGA, το εν λόγω ρομπότ γίνεται τα "μάτια" και τα "χέρια" σου και στόχος σου, φυσικά, η ανεύρεση του τι ακριβώς συμβαίνει στον κόσμο των Bulbs. Το πλέον σημαντικό για το παιχνίδι είναι η χρησιμοποίηση μίας νέας τεχνολογίας, γνωστής ως multithreading. Με αυτή ενώ εσείς παίζετε το CLOAK, ο υπολογιστής σας μπορεί να εκτελεί διάφορες λειτουργίες ταυτοχρόνως. Το περιμένουμε με αγωνία.

CLOAK της Sierra



Η κυκλοφορία του BETRAYAL IN ANTARA αναβλήθηκε τελικά για τα τέλη Νοεμβρίου-αρχές Δεκεμβρίου. Η εταιρία έδωσε στη δημοσιότητα μερικές εξαιρετικά εντυπωσιακές φωτογραφίες του παιχνιδιού που έκαναν τον ειδικό Τύπο να "αναστενάξει" από θαυμασμό - και όχι μόνο. Η ιστορία εξελίσσεται στην Αυτοκρατορία της Antara, η οποία είχε σχηματισθεί από έναν βασιλιά που κρυφά κάλεσε διάφορους μάγους στο πλευρό του και τους χρησιμοποίησε για να ενώσει όλες τις επαρχίες κάτω από τη σημαία του. Με το πέρασμα του χρόνου, στην Antara επικράτησαν τα φαινόμενα που παρατηρούνται σε όλες τις αυτοκρατορίες όταν αυτές αρχίζουν να ολοκληρώνουν τον κύκλο τους, η απληστία και η διαφθορά. Η ιστορία εξελίσσεται στις ανατολικές επαρχίες της Antara, όπου εσύ καλείσαι να χειρισθείς μία σειρά από πολιτικές ίντριγκες, δολοφονίες και συνωμοσίες. Διαθέτει SVGA γραφικά, πανέμορφους ζωγραφιστούς χάρτες μέσω των οποίων κινείσαι (αληθινά έργα τέχνης) και τρεις χαρακτήρες τους οποίους θα χειρίζεσαι ταυτόχρονα, διαμορφώνοντας τα χαρακτηριστικά και των τριών. Για τις ομιλίες των χαρακτήρων του παιχνιδιού έχουν χρησιμοποιηθεί επαγγελματίες καλλιτέχνες.

SHIVERS 2 της Sierra



Συνεχίζουμε με τη Sierra. Η εταιρία είδε το "χαμό" που επικρατεί με παιχνίδια που χρησιμοποιούν ταυτόχρονα στοιχεία από Strategy, Action και Role Playing Games και αποφάσισε να δώσει τη δική

της απάντηση με το BIRTHRIGHT: THE GORGON'S ALLIANCE, βάση του οποίου έχει αποτελέσει ο ομώνυμος τίτλος της TSR. Σύμφωνα δε με την εταιρία θα κυκλοφορήσει μέσα στο Νοέμβρη (υπολογίστε Δεκέμβρη και... βλέπουμε). Η ιστορία εξελίσσεται στην Cerilia, όπου διάφοροι πολέμαρχοι προσπαθούν να κυριαρχήσουν και να ενώσουν όλη τη γη υπό το δικό τους βασίλειο, τερματίζοντας την ατελείωτη διαμάχη για την εξουσία που ξέσπασε μετά την πτώση της παλιάς αυτοκρατορίας Anuirean, 500 χρόνια πριν. Εσύ χειρίζεσαι έναν από τους βασιλείς/πολέμαρχους της περιοχής στον αγώνα του για την πλήρη επικράτηση και έναν ολόκληρο στρατό από ήρωες και μάγους. Φυσικά, χρησιμοποιεί 3D γραφικά, περιέχει 34 ανεξάρτητους χαρακτήρες και η δράση του στηρίζεται στην ύπαρξη πλήθους multiple paths που δίνουν άλλη διάσταση στο παιχνίδι. Θα υποστηρίζει χρήση μέσω Internet, network και modem, ενώ θα διαθέτει δύο διαφορετικά επίπεδα παιχνιδιού, ένα "turn-based" game και ένα "real-time" game.

H GTE Entertainment κυκλοφόρησε το TIMELAPSE, ένα 3D adventure μυστηρίου, το οποίο βασίζεται στην τεχνική του Myst και οι δημιουργοί του ισχυρίζονται ότι προχωρούν την τεχνολογία αυτή ακόμη παραπέρα. Στο παιχνίδι ταξιδεύεις μέσα στο χρόνο σε διάφορες ιστορικές εποχές και τοποθεσίες, για την κατά το δυνατόν καλύτερη απόδοση των οποίων έγιναν ειδικές ιστορικές μελέτες. Τα γραφικά του, πάντως, φαντάζουν ιδιαίτερα εντυπωσιακά.

TIMELAPSE της GTE Entertainment



H CyberFlix σε συνεργασία με τη Philips Media και την GTE Entertainment ετοιμάζει το TITANIC - ADVENTURE OUT OF TIME, ένα θρίλερ adventure που διαδραματίζεται πάνω στο περιβόητο πλοίο κατά τη διάρκεια του μοναδικού του ταξιδιού. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει δύο CDs. Στο πρώτο θα χειρίζεσαι έναν Βρετανό πράκτορα που ψάχνει για ένα πανάρχαιο και ανεκτίμητης αξίας κείμενο, ενώ στο δεύτερο θα περιλαμβάνεται δράση περίπου δυόμισι ωρών και θα χειρίζεσαι έναν επιβάτη λίγο πριν από τη σύγκρουση του πλοίου με το παγόβουνο.

H Westwood Studios ανακοίνωσε ότι μέσα στο Νοέμβρη, το αργότερο αρχές Δεκέμβρη, θα κυκλοφορήσει επιτέλους το LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY, η συνέχεια του πρώτου της σειράς που ετοιμάζεται σχεδόν τρία χρόνια τώρα. Εχει χρησιμοποιηθεί μία νέα τεχνολογία, η ολοκλήρωση της οποίας είναι η κύρια αιτία της καθυστέρησης του παιχνιδιού και η οποία δημιουργεί ιδιαίτερα πειστικούς 3D κόσμους. Το παιχνίδι θα τρέχει σε DOS περιβάλλον (επιτέλους, γιατί έχω βαρεθεί τα παιχνίδια για Windows 3.11 ή '95 με τα δεκάδες προβλήματά τους) και θα προσφέρει τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ δύο αναλύσεων, μίας στα 640x400 και μίας στα 320x200. Τα τέρατα θα έχουν στοιχειώδη "λογική" και έτσι θα οπισθοχωρούν όταν θα δέχονται επίθεση με βέλη ή άλλα παρεμφερή όπλα και, επίσης, θα επιδιώκουν να διαφύγουν και να κρυφτούν όταν θα είναι βαριά πληγωμένα. Θα χρησιμοποιείς περίπου 80 spells (χαμός όταν το προηγούμενο είχε περίπου 7 ή 8, αν θυμάμαι καλά), όπως το να καλείς το πνεύμα ενός νεκρού, να φωνάζεις για βοήθεια warrior imps κ.ά. Η δράση του θα περιέχει multiple paths, τη νέα μόδα στα παιχνίδια του είδους και όχι μόνο, εξασφαλίζοντας έτσι τη δυνατότητα σε όλους τους παίκτες/χρήστες να τελειώσουν το παιχνίδι. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο χαρακτήρας που χειρίζεσαι θα μπορεί να μεταμορφώνεται σε διαφορετικές "οντότητες ή τέρατα" (όπως και στο ShadowCaster της Origin), αξιοποιώντας τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά καθενός από αυτά. Τη μουσική έχει γράψει ο new age συνθέτης και μουσικός David Arkenstone.

H Interlay απέκτησε την αποκλειστική άδεια για τη χρήση του GURPS (Generic Universal Role-Playing System) από τη Steve Jackson Games, προκειμένου να μεταφέρει στους υπολογιστές εκδόσεις των περιβόητων paper & pencil home games. Το πρώτο στη σειρά θα είναι το FALLOUT, ένα post-nuclear adventure και θα κυκλοφορήσει αρχικά μόνο για τα Windows 95, ενώ η DOS έκδοση θα κυκλοφορήσει αργότερα. Το παιχνίδι σχεδιάζεται έτσι ώστε να ικανοποιεί τόσο τους φίλους των GURPS όσο και εκείνους που βλέπουν το εν λόγω σύστημα για πρώτη φορά. Η υπόθεσή του εξελίσσεται ύστερα από μία ολοκληρωτική πυρηνική καταστροφή και εσύ είσαι ένας επιζών σε ένα τεράστιο υπόγειο πυρηνικό καταφύγιο.

Ο παίκτης στην αρχή θα πρέπει να διαλέξει ανάμεσα σε δεκάδες χαρακτήρες και να τους αναπτύξει σωστά, αξιοποιώντας τους ειδικούς GURPS character creation κανόνες. Οι προγραμματιστές έχουν χρησιμοποιήσει ειδικές 3D τεχνικές προκειμένου να αποδίδει κατά το δυνατόν πειστικότερα τον μεταπυρηνικό κόσμο του παιχνιδιού. ■

Αυτήν τη φορά κράτησα την υπόσχεσή μου και η στήλη ξαναπήρε κάπως την παλιά μορφή της, που τόσο έχετε αγαπήσει αλλά και "βομβαρδίσει" με τα χιλιάδες πια γράμματά σας. Ενα μικρό "τεχνικό" πρόβλημα που παρουσιάστηκε με τη δημοσίευση του άρθρου του Chessmaster 5000 μας υποχρεώνει σε μία διόρθωση που μειώνει το διαθέσιμο χώρο. Η αρχή όμως έγινε.

● του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

GABRIEL KNIGHT 1

Η ΒΙΚΥ ΚΩΣΤΑΡΑΓΚΟΥ ρωτά πώς θα κάνει τον Mosely να εμφανιστεί στο φινάλε του παιχνιδιού.



Χμ... ας πάρουμε τα πράγματα με τη σειρά. Τα δωμάτια στην περιοχή αυτή είναι τα: 1. Ασανσέρ (από εδώ ξεκινάς), 2. Supply room, 3. Κλειδωμένο (Grace), 4. Αδειο, 5. Zoo (φίδι), 6. Κλειδωμένο (Surgical room), 7. Αδειο, 8. Κλειδωμένο (χρήματα), 9. Dr John's, 10. Malia's, 11. Computer (business office), 12. Computer. Πήγαινε στο supply room και πάρε 2 costumes και 2 masks. Σε ένα από τα δύο δωμάτια με computers θα βρεις ένα black code book με code names και τα αντίστοιχα Rada code translation. Πήγαινε στο inner wheel και χρησιμοποίησε τα 2 Rada code books στα Drums. Πρέπει να σχηματίσεις τη φράση "Summon Bro'Eagle". Φύγε από την έξοδο που είναι πάνω δεξιά. Βρες το δωμάτιο του Dr John's και πάρε τα Keys από τον τοίχο. Φύγε και περίμενε μέχρι να ακούσεις το χαρακτηριστικό ήχο ότι ο Dr John ξαναγύρισε στο δωμάτιό του. Γύρνα τα δωμάτια, ξεκλείδωσέ τα και άφησε το δωμάτιο της Grace τελευταίο. Κάνε Use το medallion στην Grace. Δώσε στον Mosely μία από τις αμφιέσεις και εσύ κάνε Use την άλλη. Οταν ξαναπάρεις τον έλεγχο του παιχνιδιού, κάνε USE το medallion στη Malia/Tetelo. Πέτα το στον Mosely μόλις αυτός είναι με την Grace. Αρπαξε το little statue που έχει εμφανιστεί. Τώρα έχεις δύο δυνατότητες. Η καλύτερη είναι να προσπαθήσεις να σώσεις τη Malia. Παρακολούθα το φινάλε. Για να σε βρει ο Mosely πρέπει προτού ανέβεις με το ασανσέρ να ΑΦΗΣΕΙΣ το tracking device και το rod μέσα στο Parlor (ώστε να μπορέσει να σε εντοπίσει και να ανέβει πάνω).



RIPPER

Παρά τη λύση που δημοσιεύσαμε, ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΑΓΑΠΗΤΟΣ από την Κύπρο ρωτά τι ακριβώς πρέπει να κάνει για να μιλήσει ο πίθηκος.

Στο ειδικό μηχάνημα μετακίνησε τον αριστερό μοχλό (slider) 9 σειρές/θέσεις πάνω, το μεσαίο μοχλό 1 σειρά/θέση πάνω και το δεξιό μοχλό 5 σειρές/θέσεις πάνω. Τώρα ο πίθηκος θα σου μιλήσει!!

Ο ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ ΝΙΚΟΣ αλλά και αρκετοί άλλοι φίλοι (δύο μαθητές από το Πολυκλαδικό του Πειραιά κ.ά.) της στήλης επισημαίνουν ότι στη λύση του Ripper που δημοσιεύσαμε στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου αναφέρουμε ότι πρέπει να πάνε στο Falcon Eddie, αλλά αυτή η τοποθεσία δεν τους εμφανίζεται πουθενά. Ξανακοίταξα και τις τρεις συνέχειες της λύσης που δημοσιεύσαμε στα τεύχη 74-75-76 και διαπίστωσα ότι από δικό μου λάθος στο πρώτο τμήμα από τις τρεις αυτές συνέχειες έχει ξεχαστεί ένα κομμάτι, το οποίο είναι αυτό που ανοίγει την εν λόγω τοποθεσία. Ακολουθώντας, λοιπόν, τη λύση του τεύχους 74, στη σελίδα 85 στην τελευταία στήλη, αφού πάρεις και τα τρία Vacuum Tubes όπως περιγράφουμε, κάνε τα εξής: Πήγαινε πίσω στο workshop, πήγαινε στο socket board και αντικατάστησε τα τρία καμένα tubes με τα τρία καλά που μόλις συνέλεξες. Οταν και τα τρία μπουν στη θέση τους, η οθόνη θα ανοίξει και η λέξη "VULCAN" θα εμφανιστεί. Αυτό είναι το password για το Wofford's WELL. Τώρα μπες στο Cyberspace και πρώτα πήγαινε στο Wofford's WELL. Βάλε τον κωδικό "VULCAN" και δες το Virtual Whitechapel, όπου ο κανονικός Jack the Ripper παρακολουθούσε τα θύματά του. Τώρα συνέχισε πηγαίνοντας στο Caterine's Well όπως λέει η λύση.

GABRIEL KNIGHT 2

Ο ΜΙΧΑΛΗΣ ΑΓΑΠΗΤΟΣ από την Κύπρο ρωτά στο φινάλε όπου έχει μεταμορφωθεί σε λύκο, πώς πρέπει να κινηθεί μέσα στα δωμάτια του υπογείου.

Από εκεί που πρωτοξεκινάς στρίψε δεξιά. Πήγαινε μπροστά δύο δωμάτια. Γύρνα αριστερά 2 φορές και κλείσε την πόρτα (αυτήν δηλαδή που μόλις μπήκες). Γύρνα δεξιά και προχώρα μπροστά ένα δωμάτιο. Γύρνα αριστερά 2 φορές και κλείσε την πόρτα (αυτήν δηλαδή που μόλις μπήκες). Γύρνα δεξιά (κλείσε την

πόρτα αν είναι ανοικτή) και γύρνα ξανά δεξιά. Προχώρα δύο δωμάτια μπροστά και γύρνα αριστερά 2 φορές. Κλείσε την πόρτα (αυτήν δηλαδή που μόλις μπήκες). Γύρνα δεξιά και πήγαινε ένα δωμάτιο μπροστά (βεβαιώσου ότι η πόρτα στα αριστερά σου είναι κλειστή, αλλιώς κλείσε την εσύ). Προχώρα μπροστά (βόρεια) άλλο ένα δωμάτιο. Γύρνα αριστερά και προχώρα μπροστά ένα δωμάτιο. Γύρνα πάλι αριστερά και προχώρα μπροστά ένα δωμάτιο. Τώρα γύρνα 2 φορές δεξιά και κλείσε την πόρτα (αυτήν δηλαδή που μόλις μπήκες). Γύρνα αριστερά και προχώρα μπροστά δύο δωμάτια (βεβαιώσου ότι οι βορινές πόρτες στα δωμάτια που περνάς είναι κλειστές). Γύρνα 1 φορά δεξιά και προχώρα ένα δωμάτιο μπροστά. Γύρνα 1 φορά δεξιά και τώρα προχώρα τρία δωμάτια μπροστά. Στρίψε δεξιά και προχώρα άλλα δύο δωμάτια μπροστά. Εδώ κάνε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE, μια και είναι η τελευταία σου δυνατότητα για κάτι τέτοιο. Προχώρα τώρα μπροστά και παίξε το φινάλε της περιπέτειας. Αυτό που δεν ξέρω είναι αν η κίνηση του άλλου λύκου είναι random ή όχι, σε μένα, πάντως, οι κινήσεις ήταν αυτές.

CHESSMASTER 5000 ΜΙΑ ΔΙΟΡΘΩΣΗ

Στο προηγούμενο τεύχος και στις σελίδες 110-111 δημοσιεύθηκε ένα άρθρο μου (παρουσίαση) σχετικά με το σκακιστικό πρόγραμμα Chessmaster 5000. Στο άρθρο αυτό, και για ανεξήγητους σε μένα λόγους, υπήρξε μία σημαντική αλλοίωση των τελευταίων παραγράφων και κυρίως των παρτίδων που δημοσιεύτηκαν. Οποιος διάβαζε προσεχτικά το άρθρο, θα καταλάβαινε αμέσως το λάθος που υπάρχει, μια και στο κείμενο αναφέρεται μία παρτίδα μεταξύ των Rubinstein και Capablanca, ενώ τελικά δημοσιεύτηκε μία παρτίδα μεταξύ των Reti και Aliexin. Είμαι υποχρεωμένος λοιπόν, για την αποκατάσταση των πραγμάτων, να ξαναδημοσιεύσω, έστω και από τη στήλη αυτήν, το τέλος του άρθρου μαζί με τις σωστές παρτίδες. Το κείμενο που ακολουθεί αναφέρεται στο αντίστοιχο που υπάρχει στη σελίδα 111 του προηγούμενου τεύχους (Οκτώβριος '96, Νο 77):

Για να δοκιμάσω τη δύναμη του Chessmaster 5000 σε σχέση με το Chessmaster 4000 έβαλα τα δύο προγράμματα να παίξουν περίπου 30 παρτίδες μεταξύ τους με διαφορετικό χρόνο σκέψης κάθε φορά, αλλά και διαφορετικό στιλ παιχνιδιού. Το Chessmaster 5000 κέρδισε τις 28 από αυτές, ηττήθηκε σε μία, ενώ σημειώθηκε και μία ισοπαλία. Παίζει πολύ καλύτερα από το Chessmaster 4000, γεγονός εμφανές από το ότι κέρδισε ακόμη και παρτίδες που βγήκε σημαντικά χειρότερος από το άνοιγμα. Παραθέτω δύο χαρακτηριστικές παρτίδες μεταξύ των δύο προγραμμάτων. Η τρίτη είναι μεταξύ των A. Rubinstein, ο οποίος κέρδισε τη φήμη του ως ένας από τους μεγαλύτερους σπεσιαλίστες των φινάλε όλων των εποχών στην ιστορία του σκακιού, και του J. Capablanca, μετέπειτα παγκόσμιου πρωταθλητή και διπλωμάτη. Το να κερδίσεις τον Capablanca, ακόμη και με ένα πιόνι παραπάνω, απαιτούσε την υψηλότερη τεχνική. Ο Rubinstein έπαιζε τα φινάλε με μία μοναδική αρμονία κινήσεων και θα είχε πάρει σίγουρα τον παγκόσμιο τίτλο, αν δεν είχε ξεσπάσει ο Α' Παγκόσμιος Πόλεμος. ■

ΠΑΡΤΙΔΑ 1
Chessmaster 5000 - Chessmaster 4000

1. ε4,γ6 2. δ4,δ5 3. Ιγ3,δχε4 4. Ιxe4,Αζ5 5. Ιγ5,Ιd7 ....6. Ιχβ7,Bb6 7.Ιγ5,ΙχΙ 8. δχΙ,ΒχΙ 9. Αδ3,Πδ8 10. Ιζ3,ΑχΑ 11. γχΑ,Βa5+ 12. Βδ2,Ββ5 13. δ4,Ιζ6 14. α4,Βα6 15. Βε2,ΒχΒ+ 16. ΡχΒ,e6 17.Αη5,γ5 18. δχγ,Αχγ 19. Παγ1,Αβ6 20.β4,Πδ7 21. Πγ8+,Πd8 22. Πγ4,Πδ5 23. Πθγ1,θ6 24. Πγ8+,Αδ8 25. Αε3,α6 26. Πα8,α5 27. β5,ε5 28. β6,ε4 ....29.β7,exΙ+ 30.Ρχζ,Ιδ7 31. ΠχΑ+,ΡχΠ 32.Πγ8+,Ρε7 33.ΠχΠ,Πδ3 34. β8=Β,ΙχΒ 35. ΠχΙ, Πα3 36.Πα8,Πχα4 37. Αβ6,Πα3+ 38. Ρζ4,Πα4+ 39. Ρη3,ζ5 40.Πxα,ΠχΠ 41. ΑχΠ,η5 42. Αβ4+,Ρε6 43. θ4,Ρζ7 44. θ5,Ρη7 45. Ρζ3,Ρη8 46.Ρε3,η7 47. η3,Ρζ7 48. Ρδ4,ζ4 49. ηχζ,ηχζ 50. Ρε4,ζ3 51. Αδ2,Ρη7 52.Ρχζ,Ρθ7 53. Αχθ,ΡχΑ 54.Ρη4,Ρη7 55. Ρη5,Ρζ7 56. ζ4,Ρη7 57. ζ5,Ρζ8 58. θ6,Ρζ7 59. ζ6,Ρη8 60. Ρζ5,Ρζ7 61. θ7,Ρε8 62. θ8=Β+,Ρδ7 63. Βθ6,Ργ6 64. ζ7+,Ρβ5 65. ζ8=Β,Ργ4 66. Βγ1+,Ρβ5 67. Βγγ5+,Ρα4 68. Ββ4 ματ

ΠΑΡΤΙΔΑ 2
Chessmaster 4000 - Chessmaster 5000

1. δ4,Ιζ6 2. γ4,γ6 3. Ιζ3,δ5 4. Ιγ3,δχγ 5. α4,Αζ5 6. ε3,ε6 7. Αχγ,Αβ4 8. Ο-Ο,Ο-Ο 9. Βε2,Ιβδ7 10. ε4,Αη6 11. Αδ3,γ5 12. ε5,γχδ 13.εχΙ,δχΙ 14.ζχη,Ρχη 15. Πδ1,Βγ7 16. Αε3,ΑχΑ 17. Bxd3,γχβ 18. Παβ1,Ιζ6 19. Αθ6+,ΡχΑ 20. Βε3+,Ρη7 21. Βη5+,Ρθ8 22. ΒχΙ+,Ρη8 23.Βχβ2,α5 24. Πδγ1,Βζ4 25. Βγ2,Πζδ8 26. Πβ3,Πδ7 27. η3,Βζ6 28. Πδ3,Παδ8 29. ΠχΠ,ΠχΠ 30. Βε4,Ρη7 31.Ιε5,Πδ5 32. Βη4+,Ρζ8 33. ζ4,Βε7 34. Πγ8+,Πδ8 35.ΠχΠ+,ΒχΠ 36.Βθ5,Βε8 37. Bxh7,Αγ3 38. Βθ8+,Ρε7 39. Βχε8+,ΡχΒ 40. Ιζ3,Αβ4 41. θ4,β5 42. αχβ,α4 43.Ρη2,α3 44. Ιδ4,Αγ3 45. Ιγ2,α2 46.θ5,Ρδ7 47. η4,Ργ7 48.η5,Ρβ6 49. Ρζ3,Ρχβ 50. θ6,Ργ4 51.Ρε4,Αβ2 52. h7,Ρβ3 53. Ρδ3,Αγ3 54.θ8=Β 55. Ρδ2,Αβ2 56.ζ5,εχζ 57.Ρδ3,Αγ3 58. Ιε3,α1=Β+ 59. Ρε2,Βε1+ 60. Ρζ3,Βθ1+ 61.Ρζ2,Αδ4 62.Ρε2,Βε4 63. Ρζ1,ΒχΙ 64.Ρη2,Βη1+ 65. Ρθ3,Αζ2 66. η6,Βη3 ματ

ΠΑΡΤΙΔΑ 3
A. Rubinstein - J. Capablanca, 1911 - San Sebastian

1. δ4,δ5 2. Ιζ3,γ5 3. γ4,ε6 4. γχδ,εχδ 5. Ιγ3,Ιγ6 6. η3,Αε6 7. Αη2,Αε7 8. Ο-Ο,Πγ8 9.δχγ,Αχγ 10. Ιη5,Ιζ6 11. ΙχΑ,ζχΙ 12. Αθ3,Βε7 13. Αη5,Ο-Ο 14. ΑχΙ,ΒχΑ 15. Ιχδ,Βθ6 16. Ρη2,Πγγ8 17.Βγ1,εχΙ 18.ΒχΑ,Βδ2 19. Ββ5,Ιδ4 20. Βδ3,ΒχΒ 21. εχΒ,Πζε8 22. Αη4,Πδ6 23. Πζε1,ΠχΠ 24. ΠχΠ,Πβ6 25. Πε5,Πχβ 26.Πχδ,Ιγ6 27. Αε6+,Ρζ8 28. Πζ5+,Ρε8 29. Αζ7+,Ρδ7 30. Αγ4,α6 31. Πζ7+,Ρδ6 32. Πχη,β5 33. Αη8,α5 34.Πχθ,α4 35. θ4,β4 36. Πθ6+,Ργ5 37. Πθ5+,Ρβ6 38.Αδ5,β3 39. αχβ,α3 40. ΑχΙ,Πχβ 41. Αδ5,α2 42. Πθ6+ 1-0

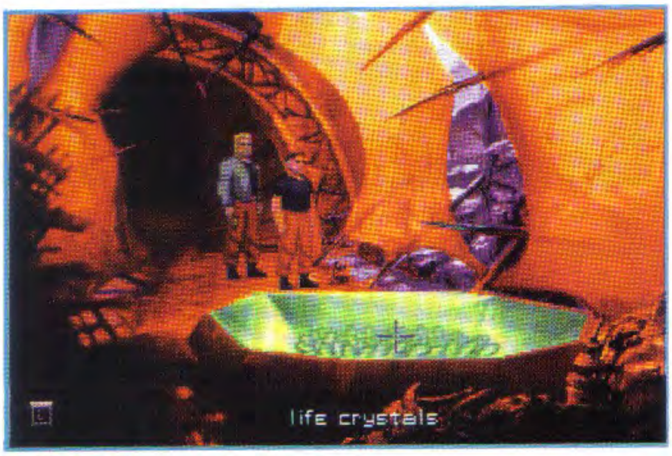
Ενα από τα καλύτερα adventures όλων των εποχών φιλοξενούμε αυτόν το μήνα στη στήλη. Πρόκειται για το εξαιρετικό Dig της LucasArts, βασισμένο σε μια ιστορία του Steven Spielberg, στο design του οποίου ο "μαιτρ" των adventure games, Brian Moriarty, έχει βάλει κι αυτός το χεράκι του. Ας αφήσουμε όμως τα λόγια και... let's do some digging!

DIG
MISSION ACCOMPLISHED!

Επιμέλεια:
Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compulink.gr


Από εδώ ξεκίνησαν όλα...

Ξεκινάς εξετάζοντας το Tool Chest (που φέρει το αριστοκρατικό όνομα "Flying Pig"). Χρησιμοποίησε το Pen Ultimate από το inventory και κατόπιν μίλα στη Miles για το Flying Pig. Θα το τοποθετήσει στο διάστημα. Χρησιμοποίησέ το και πάρε όλα τα εργαλεία που βρίσκονται στο εσωτερικό του. Χρησιμοποίησε το Pen Ultimate για να μιλήσεις στον Borden και ρώτα τον για τα πυρηνικά εκρηκτικά. Θα σου πει πού πρέπει να τοποθετηθεί η πρώτη βόμβα. Πήγαινε στον Quadrant 2. Θα βρεις το Target Surface. Χρησιμοποίησε το Zero-G-Digger για να ομαλοποιήσεις την επιφάνεια. Τώρα είσαι έτοιμος για την τοποθέτηση του πρώτου σετ των εκρηκτικών. Μην ξεχάσεις να ενεργοποιήσεις τη βόμβα με το Arming Key. Μίλα ξανά στον Borden. Θα σου πει πού θα τοποθετηθεί και η δεύτερη βόμβα. Πήγαινε στον Quadrant 3. Ενα Boulder εμποδίζει την πρόσβαση στο Target Surface. Μετακίνησέ το με το φτυάρι και τοποθέτησε και το δεύτερο σετ εκρηκτικών. Και εδώ βέβαια πρέπει να ενεργοποιήσεις τη βόμβα με το Arming Key.



Τα Life Crystals.

Πίσω τώρα στο σκάφος. Μίλα στον Borden και παρακολούθα την έκρηξη. Η ομάδα σου θα επιστρέψει στον αστεροειδή. Εξέτασε το Odd Projection και χρησιμοποίησε σε αυτό το Zero-G-Digger. Θα αποκαλυφθεί ένα Metal Plate. Σπρώξε το Metal Plate, καθώς επίσης και αυτό που βρίσκεται στα δεξιά. Θα βρεις στο αριστερό μέρος της οθόνης ακόμα δύο Odd Projections. Ακολούθα την ίδια διαδικασία και με αυτά (σκάψιμο - σπρώξιμο). Εμφανίζεται ένα Dark Tunnel.

Μπες μέσα. Στο εσωτερικό πλέον του αστεροειδή, θα βρεις ένα Pedestal. Προχώρα σε αυτό και τοποθέτησε τις πλάκες στα Squares Indentations.

ALIEN PLANET

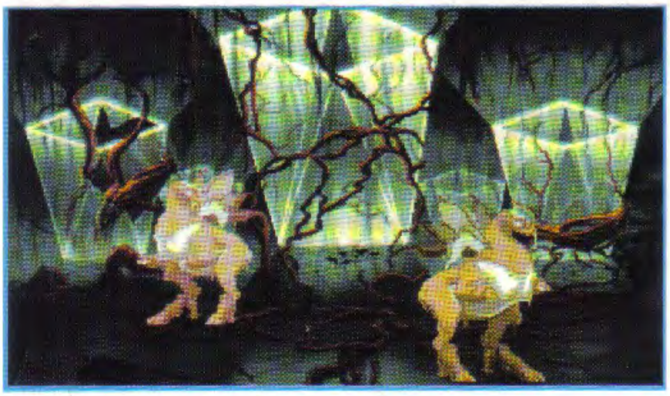
Βρίσκεσαι σε έναν πλανήτη από άλλο σύμπαν. Κατευθύνσου στο Clearing. Θα ανακαλύψεις τρία ερωτηματικά. Πήγαινε πρώτα σε αυτό που βρίσκεται στα αριστερά. Θα δεις ένα alien spaceship. Μέσα σε αυτό υπάρχει ένα Chest. Ανοιξέ το και θα ανακαλύψεις ένα Device. Τώρα πάρε το Hanging Wire. Ενα φάντασμα θα εμφανιστεί. Αφού φύγει, πάρε τα Wire και Engraved Rod. Στη συνέχεια, προχώρα στο ερωτηματικό που βρίσκεται στην κορυφή. Εδώ θα δεις μερικούς τάφους, τους οποίους θα σκάψεις με το φτυάρι και θα πάρεις τα Jawbone και Tusk. Σειρά έχει το ερωτηματικό στα δεξιά. Χρησιμοποίησε το Device, δείχνει σε ένα συγκεκριμένο σημείο (mound). Σκάψε εκεί με το φτυάρι (χμ... αρχίζετε να καταλαβαίνετε γιατί το παιχνίδι λέγεται Dig;) και θα βρεις ένα Bracelet.

Πήγαινε τώρα στο κέντρο (Dais). Το φάντασμα θα εμφανιστεί και πάλι. Σκάψε στη μικρή τρύπα. Ο Brink θα πέσει μέσα και θα πεθάνει.

Εσύ και η Maggie προχωράτε κάτω στο Nexus. Η Maggie θα φύγει, αφήνοντάς σε μόνο. Τριγυρνώντας στο δωμάτιο, θα ανακαλύψεις τα Plate και Purple Rod στο έδαφος. Κοίτα τη μοβ ράβδο. Θα δεις τέσσερα σχήματα επάνω της, τα οποία αποτελούν το κλειδί που ανοίγει τις Sealed Doors. Εξομοίωσε όλα

τα σχήματα που υπάρχουν στα Panels με αυτά της ράβδου. Οι πόρτες όμως δεν ανοίγουν ακόμη, γιατί λείπει η κινητήρια ισχύς.

Μπες στο Dark Tunnel. Ανοιξε το Airlock, πατώντας τα buttons, και θα μπεις στο Command Center. Παρατήρησε τα Glowing Panel και Lifeless Crystal. Φύγε από το Command Center (θα χρειαστεί να πιέσεις δύο φορές το πρώτο button για να κατέβεις), ξαναμπές στο Dark Tunnel και ανέβα στη Ramp. Κοίτα κάτω από το Edge. Θα παρατηρήσεις ένα χαλαρό Lens. Για να επισκευάσεις την Power Machine, πρέπει να το βάλεις στο Lens Slot. Χρησιμοποίησε το Control Panel που είναι υπεύθυνο για την κίνηση του ρομπότ. Συγκεκριμένα, οι αντιστοιχίες χρωμάτων και κίνησης είναι:



Αποσπάσματα από το φινάλε της περιπέτειας.

Επάνω Ασπρο - Backspace
Κάτω Ασπρο - Clear
Μοβ - Αριστερά
Μπλε - Επάνω
Πράσινο - Δεξιά
Κίτρινο - Κάτω
Κόκκινο - Stop/Pause

Δώσε λοιπόν, καταρχήν, στο Control Panel: 4 μοβ, 2 κίτρινα, 1 κόκκινο. Στη συνέχεια, πίεσε το Triangular Button στα αριστερά. Ενα ρομπότ θα σηκώσει το φακό. Καθάρισε τον προηγούμενο κώδικα και δώσε 5 μοβ, 4 μπλε και 1 κόκκινο.

Ξαναπάτα το Triangular Button. Το ρομπότ θα επισκευάσει το φακό. Προτού φύγεις από δω, αφαίρεσε το Loose Plate και πάρε το Blue Crystal.

Χρησιμοποίησε την Purple Rod για να ανοίξεις την πόρτα αριστερά από το Dark Tunnel.

ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ

Αγγιξε το ερωτηματικό (tram call). Μπες στο τραμ. Στο νέο δωμάτιο υπάρχει μία Weakened Door, αλλά δεν μπορείς ακόμα να την ανοίξεις. Βγες έξω και παρατήρησε προσεκτικά το Fossil στο έδαφος. Πήγαινε στο Water. Δες το τέρας να καταβροχθίζει την εξωγήινη χελώνα. Εξετάζοντας το νερό, θα δεις μια υπόγεια σπηλιά την οποία όμως δεν μπορείς να πλησιάσεις εξαιτίας του τέρατος. Πίσω λοιπόν στο μονοπάτι.

Κάνε κλικ στο "Up". Θα βρεις ένα Strange Device, το οποίο και χρησιμοποιείς. Αν το Lens (ακριβώς κάτω από τη συσκευή) είναι στη σωστή θέση, ένα κρύσταλλο θα εμφανιστεί μόλις πατήσεις το Switch. Κράτα πατημένο το διακόπτη μέχρι να δημιουργηθεί μια Light Bridge (θα τη δεις και σαν



Η Maggie, αφού την επαναφέρεις στη ζωή.

γραμμή στο χάρτη). Μπες μέσα στην πόρτα και πάρε τα Glowing Crystal και Tablet. Κοίτα όλα τα displays για να μάθεις πολλά και ενδιαφέροντα σχετικά με τους εξωγήινους και τις συνήθειές τους.

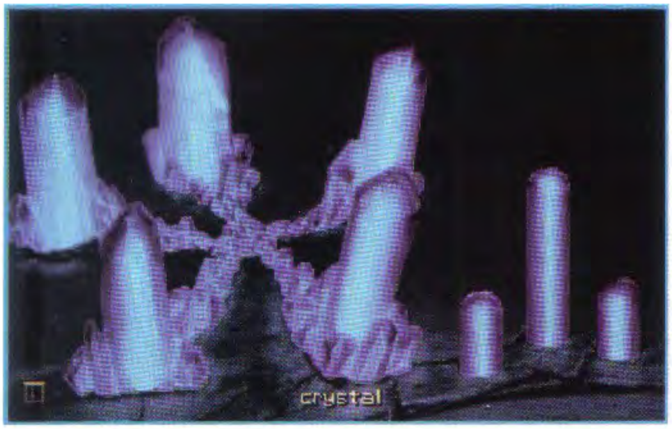
Στο έδαφος θα βρεις ένα Red Rod. Υπάρχει ακόμα μια πόρτα. Μπες μέσα και θα βρεις τη Maggie να δουλεύει. Μετά την ενδιάμεση σκηνή, επίστρεψε στο Nexus.

Χρησιμοποίησε το Glowing Crystal (Life Crystal) στο πτώμα του Brink. Ο σύντροφός σου θα αναστηθεί! Τώρα άνοιξε την πόρτα αριστερά από το Column χρησιμοποιώντας τα σχήματα που υπάρχουν στη Red Rod. Μπαίνοντας όμως μέσα, παρατηρείς πως το τραμ δεν εμφανίζεται όταν το καλέσεις! Θυμάσαι το Command Center; Αυτό είναι ουσιαστικά υπεύθυνο για τον έλεγχο των τραμ, και, όπως διαπίστωσες στην επίσκεψή σου εκεί, το ένα από τα κρύσταλλα δεν είναι ενεργό (Lifeless Crystal). Σκοπός σου λοιπόν είναι να το επισκευάσεις.

Πήγαινε στο Museum. Ο Brink θα σε βοηθήσει να ανοίξεις την Weakened Door.

Πίσω της κρύβεται ένας πραγματικός θησαυρός από Life Crystals! Πάρε το Canister από το έδαφος καθώς και μερικά Life Crystals. Τώρα γύρνα στο μέρος όπου είδες το τέρας να τρώει τη χελώνα. Θα ξαναδείς τη σκηνή για μια ακόμα φορά και ο Brink θα εξαφανιστεί. Για να πας στην υπόγεια σπηλιά, πρέπει πρώτα να ξεφορτωθείς το τέρας. Εξέτασε το Loose Bone και ξανασυναρμολόγησε τη χελώνα (δες το άρθρο του Αντρέα Τσουρινάκη στο τεύχος 69, σελ. 57). Οταν είσαι έτοιμος, βάλε το Canister στη χελώνα και δώσε της ξανά ζωή με το Life Crystal. Το τέρας θα σκοτωθεί από την "Turtle Bomb" που μόλις έφτιαξες. Τώρα μπορείς να επισκεφθείς την υπόγεια σπηλιά, από όπου παίρνεις τα Orange Rod και Plate.

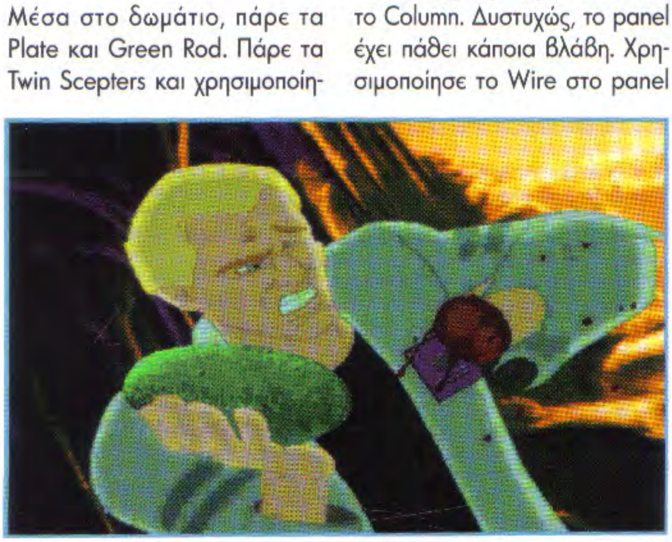
Με την Orange Rod ανοίγεις την πόρτα δεξιά από το Dark Tunnel. Μπες στο τραμ και κάνε κλικ στο "Outside". Ακολούθα το μονοπάτι και, όταν φτάσεις στο χάσμα, πήδα απέναντι εκμεταλλευόμενος τα νερά που πέφτουν. Με το φτυάρι σπρώξε το Boulder για να φτιάξεις μια γέφυρα. Συνέχιζε να προχωράς μέχρι να συναντήσεις άλλη μία Strange Device. Προσάρμοσε σωστά το φακό και δημιούργησε ακόμα μία Light Bridge. Τώρα διάσχισε τον καταρράκτη και μπες στο Crevice.



Το map panel.

Στη σπηλιά θα βρεις μία Blue Rod. Πήγαινε στο Plateau πίσω από τη Light Bridge και θα δεις ένα ζωάκι που κλέβει ένα κομμάτι της πόρτας. Πρέπει να ξαναπάρεις το κομμάτι αυτό πίσω. Πάρε από το έδαφος τα Cover, Rib, Dowel και Rod. Χρησιμοποίησε το Dowel στην τρύπα του "πηδαλίου". Κατόπιν, χρησιμοποίησε το Pole στο Pin και το Rib στο Hook. Τέλος, βάλε το Rod στο Cage για να δημιουργήσεις μια παγίδα. Ψάξε στις τρύπες στο επάνω δεξιά τμήμα της οθόνης, μέχρι να βγει έξω το ζωάκι. Κάνε γρήγορα το γύρο του δωματίου και πέρνα πίσω από το "πηδάλιο". Πλησίασε στο ζωάκι για να το φοβίσεις, οδηγώντας το ταυτόχρονα κατευθείαν στην παγίδα. Φόρα στο ζωάκι το Bracelet και μετά άφησέ το ελεύθερο να φύγει. Σκάψε με το φτυάρι σου τη σπηλιά στην αριστερή οθόνη, ώστε η είσοδος να μεγαλώσει λίγο για να μπορέσεις να μπεις μέσα. Μπες και χρησιμοποίησε το Device. Στο σημείο που σου υποδεικνύει, σκάψε για να βρεις το Machine Part. Μην ξεχάσεις να ξαναπάρεις τη Rod.

Κατευθύνσου τώρα στη Sealed Door. Χρησιμοποίησε στο panel τα Machine Part και Cover και η πόρτα θα ανοίξει. Μέσα στο δωμάτιο, πάρε τα Plate και Green Rod. Πάρε τα Twin Scepters και χρησιμοποίησέ τα στο Faint Light. Θα εμφανιστεί ένας χάρτης με δύο φεγγάρια. Το Silver Scepter ελέγχει το μικρό και το Gold Scepter το μεγάλο φεγγάρι. Πρέπει να δημιουργήσεις έκλειψη. Για το σκοπό αυτό, μετακίνησε το μεγάλο φεγγάρι σε θέση αντίστοιχη με αυτήν που βρίσκεται ο δείκτης ενός ρολογιού όταν δείχνει το 2. Τοποθέτησε το μικρό φεγγάρι ανάμεσα στον πλανήτη και το μεγάλο φεγγάρι και θα δεις μια ενδιάμεση σκηνή.


Κόβοντας το χέρι του Brink.

Για να ανοίξεις την πόρτα, απλώς πάτησε το κουμπί. Κατευθύνσου στο Command Center. Βάλε στην τρύπα την Blue Rod. Θα εμφανιστούν άλλοι δύο κρύσταλλοι. Κάνε κλικ στο Lifeless Crystal και θα δεις πως η κορυφή του λάμπει περισσότερο. Αυξομειώνοντας το ύψος των κρυστάλλων, κοίτα τη φωτεινότητα του Lifeless Crystal (πρέπει να προσέχεις ώστε να αυξάνεται συνεχώς). Μόλις φτάσει στο ανώτατο σημείο, ο κρύσταλλος θα αναζωογονηθεί!

MAP SPIRE

Με τη βοήθεια της Green Rod, άνοιξε την πόρτα πίσω από το Column. Δυστυχώς, το panel έχει πάθει κάποια βλάβη. Χρησιμοποίησε το Wire στο panel και ένωσέ το με τα Sparks. Τώρα η πόρτα θα ανοίξει. Μπες στο τραμ και, όταν φτάσεις στον προορισμό σου, ψάξε για την τοποθεσία "Map Panel". Εκεί θα δώσεις τον κωδικό της Red Rod. Περιστρέφοντας το φακό όσες φορές χρειάζεται για να επανέλθει στη σωστή του θέση, ενεργοποιείς ακόμα μία Light Bridge.

ALIEN TOMB

Πίσω στο Nexus. Μπες ξανά στην πόρτα αριστερά από το Column και πάρε το τραμ. Προχώρα στο Plateau και σκάψε με το φτυάρι το Stone Plate στο έδαφος. Μπες μέσα στην τρύπα που εμφανίζεται. Βάλε το Blue Crystal στην τρύπα στον τοίχο και πάτα το σημάδι στο έδαφος με τα δύο φεγγάρια. Επιδιόρθωσε το Plate με την Rod. Κάνε κλικ στο "Outside, και θα βρεις Dirt στα αριστερά του τύμβου. Καθάρισέ το και θα παρουσιαστεί ένα άγαλμα. Αγγιξέ το και θα εξαφανιστεί. Ανέβα στις κρύπτες και θα κατέβεις κάτω.

Προχώρα αριστερά και θα δεις μία πόρτα. Οταν προσπαθήσεις να την περάσεις, ένα Guarddog θα εμφανιστεί. Χρησιμοποίησε ένα Life Crystal στο κόκαλο δίπλα στην πόρτα. Τα δύο σκυλιά θα αλληλοεξοντωθούν. Ανοιξε την πόρτα βάζοντας την Engraved Rod στο slot. Μπες στην πόρτα και στην Πυ-


Το τελευταίο plate.

ραμίδα που θα δεις. Ανοιξε την Πυραμίδα με την Engraved Rod και χρησιμοποίησε το Life Crystal στο Alien Body. Δεν καταλαβαίνεις τη γλώσσα του. Σταμάτα τη συζήτηση και ψάξε για τη Maggie.

ΑΠΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΔΙΑΣΩΣΗ ΤΗΣ MAGGIE

Ενα τέρας έχει απαγάγει τη Maggie. Θα χρειαστείς τη βοήθεια του Brink για να τη σώσεις. Βγες τελείως από τον τύμβο και ακολούθα το μονοπάτι. Θα βρεις μία χαλασμένη Light Bridge. Ανοιξε το panel και φτιάξε το σχήμα που υπάρχει



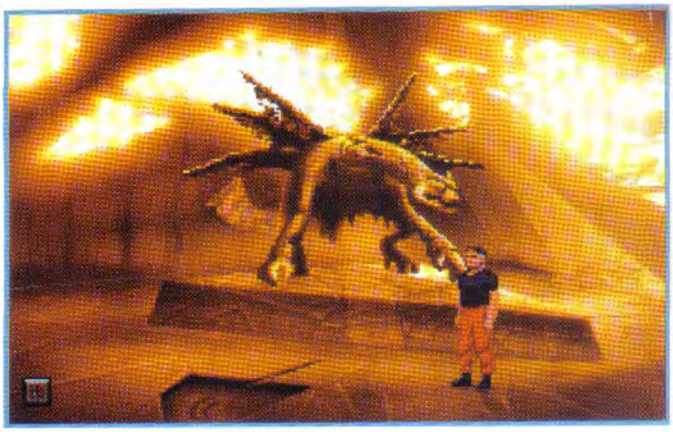
Το Lens που πρέπει να επισκευάσεις.

στο review του Αντρέα Τσουρινάκη (τεύχος 69, σελ. 60). Αφού φτιάξεις τη Light Bridge, προχώρα στο εσωτερικό της σπηλιάς και θα βρεις τον Brink να εργάζεται. Μίλα του, θα αρνηθεί να σε βοηθήσει. Παρατήρησε το Crystal Stash στο έδαφος. Πήγαινε στη σπηλιά και χρησιμοποίησε το φακό στις νυχτερίδες. Ο Brink θα φύγει. Σκάψε στο Crystal Stash και πάρε όλα τα Life Crystals. Ο Brink θα ξανάρθει και θα δεχτεί να κάνει μια συμφωνία μαζί σου. Τώρα πήγαινε στο Map Spire.

Εντόπισε την τοποθεσία "Nest". Η Maggie βρίσκεται εκεί. Μίλα στον Brink, θα αποσπάσει την προσοχή του τέρατος. Κατευθύνσου στο Waterfalls source και σπρώξε το Boulder για να μπλοκάρεις το νερό. Πίσω στο Nest, μίλα στον Brink.

Ο Brink και η Maggie θα ανοίξουν το Grate σκοτώνοντας το τέρας.

Ο Brink θα κλέψει όλα τα Life Crystals σου. Πήγαινε στην τοποθεσία "Beach with strange light". Εξέτασε το φως και δώσε το Tablet στη Maggie. Η Maggie θα ανακαλύψει το κρυμμένο νησί, όπου θα βρεις το τελευταίο Plate.



Το... μυγιάγγιχτο Status.

Επιστρέφοντας στο Nexus, ο Brink θα ζητήσει τη βοήθειά σου. Πήγαινε στο Plateau, στον καταρράκτη (Planetarium Spire). Ο Brink είναι παγιδευμένος μέσα στο Crevice. Κόψε το χέρι του με το Jawbone.

ALIEN LABORATORY

Στο Nexus, βάλε τα Plates στο Alcove. Η Sealed Door θα ανοίξει. Πάρε το τραμ και πήγαινε στο Alien Lab. Εξέτασε τη συσκευή στο κάτω μέρος της οθόνης. Λείπει ένα μέρος της. Ανέβα στην κορυφή του μονοπατιού, όπου θα συναντήσεις την τελευταία Light Bridge. Διώξε τη φωλιά και φτιάξε τη Light Bridge. Πάρε αρκετά Life Crystals από την Crystal Pool στο Museum. Πήγαινε στον εξωγήινο, αναζωογόνησέ τον ξανά με τα Life Crystals και ρώτα τον για όλα (αυτήν τη φορά η Maggie θα μεταφράζει τα λόγια του). Θα σου πει για το Eye και θα σου δώσει το Creator's Engraving.

Βάλε τον κωδικό στη Map Machine (Map Room). Σου δείχνει την τοποθεσία (Beach) όπου βρίσκεται το χαμένο κομμάτι. Πήγαινε να το πάρεις και ξανά πίσω στο Alien Lab.

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πηγαίνοντας στο Alien Lab, θα βρεις τον Brink να σε περιμένει. Θα πάρει όλα τα Life Crystals που έχεις. Ευτυχώς η Maggie έχει κι αυτή ένα. Βάλε το Eye Part στο κενό της μηχανής, χρειάζεσαι όμως ακόμα ένα Life Crystal. Ο Brink έχει ήδη πάρει όλα όσα υπήρχαν στην Crystal Pool, οπότε η μόνη λύση είναι να του μιλήσεις. Πάρε μαζί σου το Eye Part και πήγαινε στο σημείο όπου τον είχες βρει να δουλεύει και πριν.

Δείξε στον Brink το Eye Part και κάνε μια συμφωνία μαζί του. Βάλε το Eye Part στη σχισμή του Relic. Μετά την κουβέντα, ξαναπάρε πίσω το Eye Part. Ο Brink θα σκοτωθεί προσπαθώντας να στο αποσπάσει. Πάρε το κρύσταλλο και το Eye Part, πρώτα όμως φτιάξε ακόμα ένα Life Crystal με τη μηχανή. Βάλε τα Eye Part και Crystal στη μηχανή. Μίλα στη Maggie. Θα ξεκινήσει τη μηχανή, αλλά θα πεθάνει. Σώσε το παιχνίδι. Εχεις ακόμα ένα Life Crystal (αυτό που έφτιαξες στη μηχανή του Brink). Μπορείς να διαλέξεις αν θα αναστήσεις ή όχι τη Maggie, επιλέγοντας φινάλε (χωρίς ουσιαστικές πάντως διαφορές, αν εξαιρέσουμε ένα φιλί και μια σφαλιάρα). Προχώρα στη Light Bridge. Πήγαινε στο Eye. Eνα Guarddog θα προσπαθήσει να σε εμποδίσει, κλείσε όμως την ακτίνα (πατώντας το πλήκτρο στο panel) και θα πέσει στο κενό! Μπες στο Eye, στη συνέχεια στο Portal και παρακολούθησε τις τελευταίες σκηνές του Dig που μόλις ολοκλήρωσες με επιτυχία!

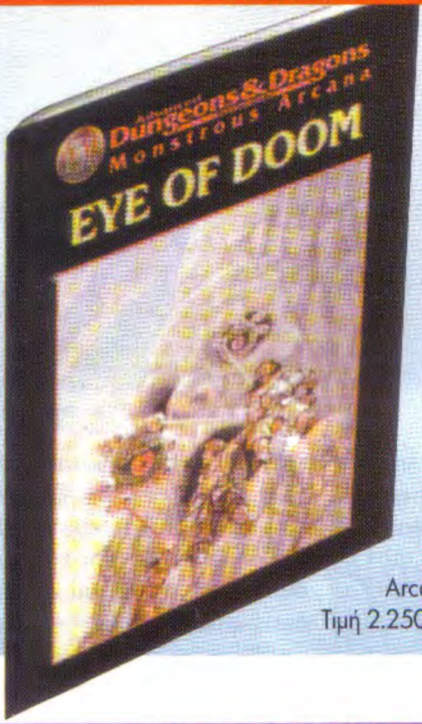
Μαζί με το Dig όμως, εδώ ολοκληρώθηκε και η στήλη μας γι' αυτόν το μήνα. Μέχρι το Δεκέμβριο που θα ξαναβρεθούμε, να 'στε όλοι καλά...

Η λύση του Dig βασίστηκε σε κείμενα που βρήκαμε στο Internet.

■

ROLE PLAYING GAMES

EYE OF DOOM

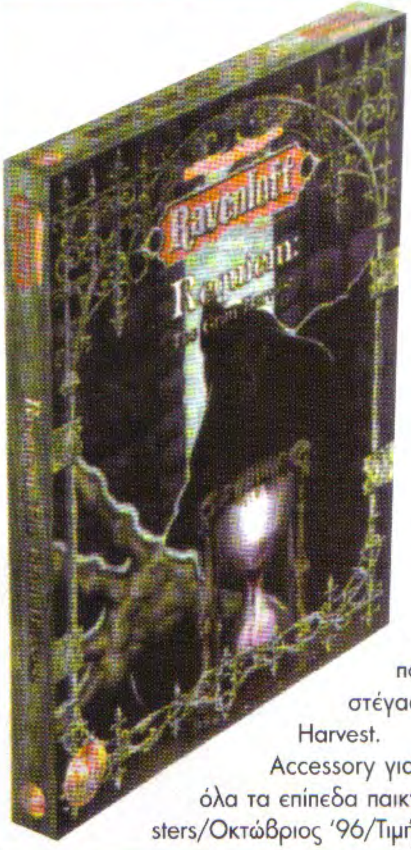


Τα ίχνη του τρόμου σάς οδηγούν ακόμα πιο βαθιά στην άβυσσο του υπόγειου κόσμου των beholders.

Το Eye of Doom, για χαρακτήρες 6 έως 10, είναι η δεύτερη μίας τριλογίας περιπετειών που μπορούν να παιχθούν μεμονωμένες αλλά και σε σειρά.

Περιπέτεια της σειράς Monstrous Arcana/Οκτώβριος '96/ Τιμή 2.250 δρχ.

REQUIEM: THE GRIM HARVEST

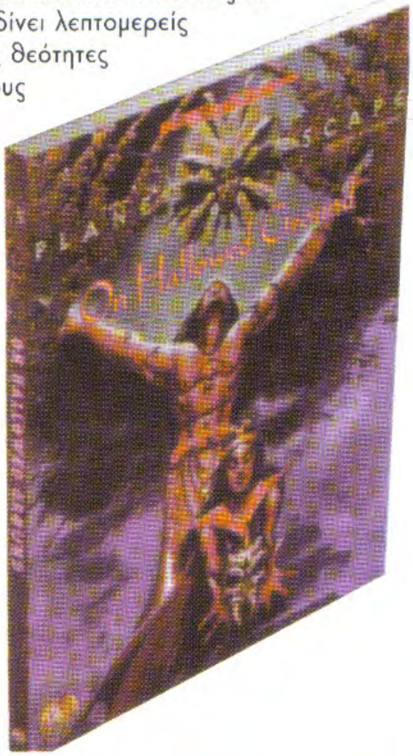


Η σειρά Grim Harvest κορυφώνεται με την εξερεύνηση της Necropolis, της καινούριας Γης των Νεκρών. Στο Βοήθημα θα βρείτε όλα όσα χρειάζεστε για να παίξετε χαρακτήρες undead, καθώς και νέες πληροφορίες για το πώς ο θάνατος μεταβάλλει τη μαγεία. Επιπλέον, περιέχει την περιπέτεια Death Triumphout για χαρακτήρες από 5ο έως 10ο επίπεδο, που θα είναι και το επιστέγασμα της σειράς Grim Harvest.

Accessory για το Ravenloft και για όλα τα επίπεδα παικτών και Dungeon Masters/Οκτώβριος '96/Τιμή 8.325 δρχ.

ON HALLOWED GROUND

Ηρθε η στιγμή να αποκαλυφθούν τα μυστικά των θεών των Outer Planes! Το πολυτελές αυτό βοήθημα δίνει λεπτομερείς πληροφορίες για τις θεότητες και τους πιστούς τους και, παράλληλα, νέους εχθρούς αλλά και δυνάμεις στους παίκτες για να τις πολεμήσουν. Στο Βοήθημα περιέρχονται, επίσης, νέοι κανόνες που θα επεκτείνουν και θα δυναμώσουν το ρόλο αυτών που έχουν χαρακτήρα κληρικού.

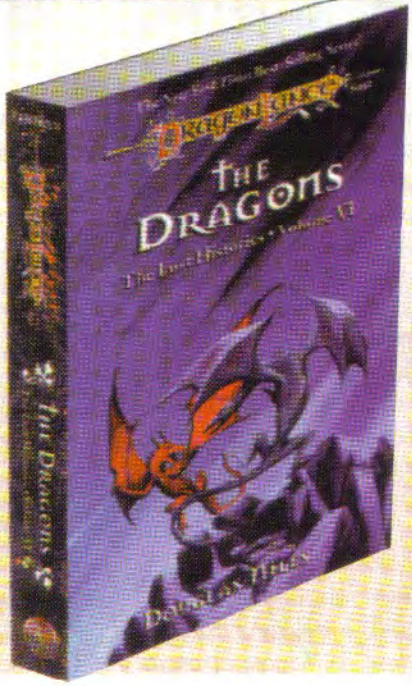


Accessory για το Planescape και για έμπειρους έως πολύ έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Οκτώβριος '96/Τιμή 7.200 δρχ.

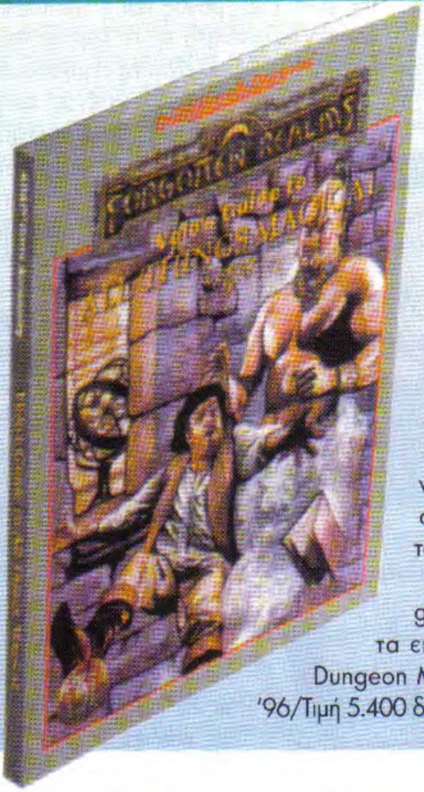
THE DRAGONS

Είναι η ιστορία δύο αντίπαλων δράκων που αντιμετωπίζουν ο ένας τον άλλο σε έναν μέχρι θανάτου αγώνα, η έκβαση του οποίου θα καθορίσει το μέλλον του κόσμου. Γραμμένη από τον Douglas Niles, μέλος του αρχικού σχεδιαστικού team του Dragonlance.

Σειρά The Lost Histories, Εκτος Τόμος/Οκτώβριος '96/Τιμή 2.250 δρχ.



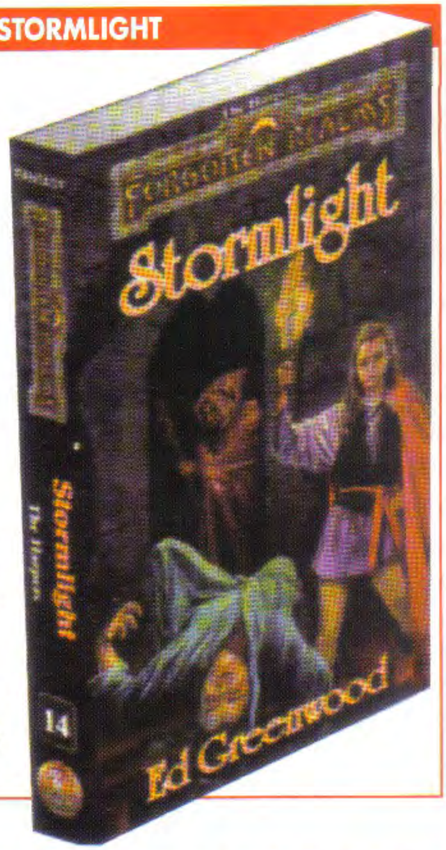
VOLO'S GUIDE TO ALL THINGS MAGICAL



Ο θρυλικός οδηγός του Volo, η κυκλοφορία του οποίου απαγορεύθηκε από όλους τους ισχυρούς μάγους, δεν είναι πια μυστικός. Ανακαλύψτε όλες τις πληροφορίες, που κάθε μάγος των Βασιλείων δεν θέλει να μάθετε, σε ένα κείμενο. Σίγουρα θα χαρίσει δύναμη σε όσους το διαθέτουν.

Βοήθημα των Forgotten Realms για όλα τα επίπεδα παικτών και Dungeon Masters/ Οκτώβριος '96/Τιμή 5.400 δρχ.

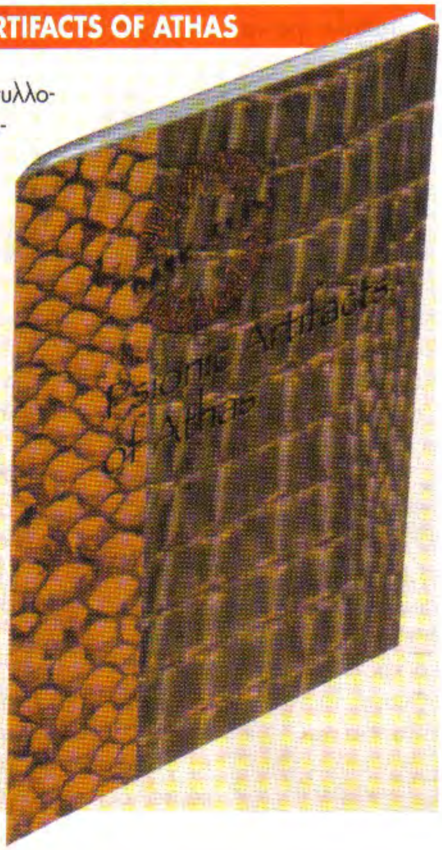
STORMLIGHT



Η Storm Silverhand, θρυλική Harper του Shadowdale και μία από τις Επτά Αδελφές, στην πρώτη μοναχική περιπέτειά της! Η Storm αντιμετωπίζει εχθρούς από το σκοτεινό παρελθόν και ειδικά ήρωες του Spellfire, του Crown of Fire και της Τριλογίας Shadow of the Avatar.

Σειρά Harpers, Δέκατο τέταρτο βιβλίο/Οκτώβριος '96/Τιμή 2.250 δρχ.

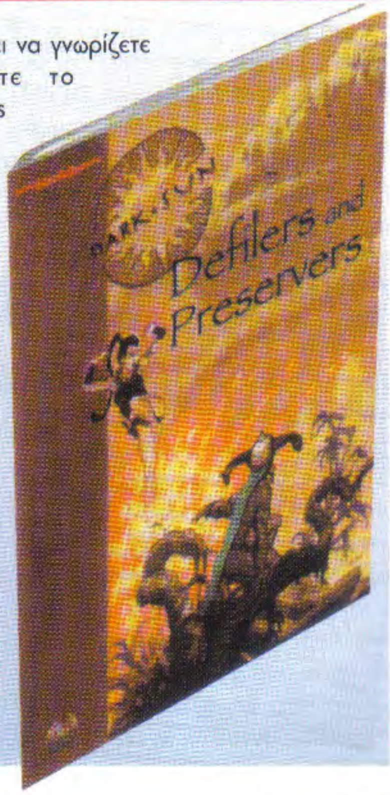
PSIONIC ARTIFACTS OF ATHAS



Αυτή η πλήρης συλλογή ψυχικών μαγικών αντικειμένων είναι ιδανική για όλους τους κόσμους των AD&D και όχι μόνο για το Dark Sun! Στις σελίδες του βοηθήματος θα βρείτε υπολείμματα της Μπλε Εποχής του Athas: ζωντανά βιομαγικά αντικείμενα εξαιρετικά μεγάλης δύναμης.

Accessory του Dark Sun για όλα τα επίπεδα παικτών και Dungeon Masters/ Οκτώβριος '96/ Τιμή 5.400 δρχ.

DEFILERS AND PRESERVERS: WIZARDS OF ATHAS



Ολα όσα θα πρέπει να γνωρίζετε για να παίξετε το Wizards of Athas περιλαμβάνονται σε αυτό το βιβλίο. Στις σελίδες του θα βρείτε character kits, νέες ικανότητες, spells, καθώς και σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τους μοναδικούς μάγους του κόσμου του DARK SUN. Επιπλέον, περιγράφει τη νέα storm mage class των μάγων οι οποίοι αντλούν τη δύναμή τους από τις καταιγίδες που μαίνονται στον Athas.

Accessory του Dark Sun για όλα τα επίπεδα παικτών και Dungeon Masters/ Οκτώβριος '96.

MAGIC: THE GATHERING

Αν ασχολείστε έστω και λίγο με τα παιχνίδια στρατηγικής και φαντασίας, θα πρέπει να μένετε σε... ιγκλού για να μην έχετε ακούσει για το Magic: The Gathering, το πιο δημοφιλές παιχνίδι με κάρτες που έχει κυκλοφορήσει ποτέ. Ακόμα και αν συμβαίνει αυτό, τώρα που πρόκειται να κυριαρχήσει στους υπολογιστές και τα δίκτυα σίγουρα θα μάθετε γι' αυτό.

του Χρήστου Παληογιώργου

Το Magic: The Gathering είναι μια σχετικά τρέλα νέα, που ξεκίνησε πριν από 3-4 χρόνια και δεν έχει σταματήσει να κερδίζει όλο και περισσότερους φίλους. Στην πραγματικότητα ήταν το παιχνίδι από όπου ξεκίνησε όλο αυτός ο πανζουρλισμός με τα καρτοπαίχνιδα, αλλάζοντας ριζικά την αγορά και φέρνοντας στο προσκήνιο ένα νέο είδος διασκέδασης. Απλό ως ιδέα, το παιχνίδι συνδυάζει πάρα πολλά στοιχεία σε ένα απαμάχητο σύνολο που λίγοι μπορούν να του αντισταθούν.

Ακόμα και αν δεν έχετε παίξει ποτέ wargames ή παιχνίδια ρόλων, θα έχετε σίγουρα ακούσει για το χρόνο και την προσπάθεια που πρέπει κάποιος να καταβάλει για να παίξει ή να προετοιμάσει την επόμενη περιπέτεια. Εδώ βρίσκεται και η πρώτη καινοτομία του Magic: είναι γρήγορο. Κάθε παρτίδα διαρκεί λίγο περισσότερο από μια παρτίδα ξερής και από τη στιγμή που θα μάθει κάποιος τους κανόνες (οι οποίοι είναι αρκετά απλοί) και έχει έτοιμη τράπουλα το μόνο που μένει είναι ένας αντίπαλος για να παίξουν όσες ώρες θέλουν. Τέρμα τα τεράστια βιβλία κανόνων, τέρμα η αναμονή μέχρι να στηθεί ο αντίπαλος στο τραπέζι. Επίσης, αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι το μόνο που χρειάζεστε για να παίξετε είναι μια τράπουλα (ούτε φιγούρες ούτε σειρές από βιβλία) και μια μικρή σχετικά επιφάνεια για να κατεβαίνουν οι κάρτες την ώρα που παίζετε. Φυσικά, το πιο σημαντικό είναι το ίδιο το παιχνίδι, το οποίο είναι απλώς καταπληκτικό...





Η γενική ιδέα στηρίζεται στο ότι κάθε παίκτης είναι ένας μάγος και η τράπουλά του είναι η βιβλιοθήκη με τα ξόρκια του. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εκμηδενίσει ο ένας τους πόντους ζωής του άλλου, τραβώντας και παίζοντας ξόρκια και μαγικά αντικείμενα. Οι κάρτες του παιχνιδιού χωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες: σε ξόρκια και γαίες, με τα μεν ξόρκια να αντιπροσωπεύουν τις δυνάμεις που έχει κάθε παίκτης στη διάθεσή του και τις δε γαίες τις τοποθεσίες που πρέπει να φέρει υπό τον έλεγχό του κάθε παίκτης για να αντλεί μαγική ενέργεια για τα ξόρκια του.

Τα ξόρκια του παιχνιδιού ανήκουν σε πέντε χρώματα, επτά μαζί με τα μαγικά αντικείμενα που δεν έχουν χρώμα και τις χρυσές κάρτες που έχουν συνδυασμούς χρωμάτων. Κάθε κάρτα (εκτός και αν είναι γη) έχει επάνω της γραμμένο ένα κόστος από μαγική ενέργεια. Αυτό είναι το ποσό που πρέπει να δώσει ο παίκτης από τις γαίες που ελέγχει για να βάλει την κάρτα στο παιχνίδι. Κάθε ξόρκι κάνει διαφορετικά πράγματα, από το να καλεί δράκους και ιππότες μέχρι να προκαλεί μια θεομηνία που καταστρέφει όλες τις κάρτες που βρίσκονται μέσα στο παιχνίδι. Η ποικιλία των καρτών είναι μεγάλη, μια και κατά τη διάρκεια της κυκλοφορίας του παιχνιδιού έχουν τυπωθεί περισσότερες από 1.500 διαφορετικές κάρτες σε διάφορα σετ. Θα αναρωτηθεί βέβαια κάποιος πώς παίζεται με έναν όγκο 1.500 καρτών; Η όλη "μαγεία" του Magic: The Gathering είναι ότι οι τράπουλες δεν είναι συγκεκριμένες. Τα πακέτα και τα φακελάκια με τα οποία πωλούνται οι κάρτες δεν περιέχουν τις ίδιες αλλά ένα

τυχαίο μείγμα, με κάποιες κοινές και κάποιες σπάνιες κάρτες. Από τις κάρτες που έχετε πλέον στη συλλογή σας θα προσπαθήσετε να φτιάξετε την τράπουλά σας, βασισμένοι σε κάποια στρατηγική και στις κάρτες που έχετε. Η κατασκευή της τράπουλας είναι μια ιδιαίτερη πρόκληση καθώς πρέπει να φτιάξετε ένα σετ από κάρτες που όχι μόνο να παίζει, αλλά να παίζει και αποδοτικά. Το Magic είναι ένα παιχνίδι συνδυασμών. Ολες οι κάρτες από μόνες τους κάνουν κάποια πράγματα, αλλά τις περισσότερες φορές κάποιες κάρτες σε συνδυασμό με άλλες είναι πολύ πιο ισχυρές από ό,τι μεμονωμένες. Η τράπουλα πρέπει να είναι ισορροπημένη (π.χ. δεν μπορείτε να παίζετε μόνο με κόκκινες κάρτες και να μην έχετε βάλει μέσα ούτε ένα Βουνό για να παίρνετε κόκκινη μαγική ενέργεια) και έξυπνα κατασκευασμένη.

Η ποικιλία των καρτών προσδίδει βάθος στο παιχνίδι. Πολύ σπάνια θα σας τύχει παρτίδα που να έχετε ξαναδεί απόλυτα όμοιά της. Μια τράπουλα που μπορεί να τσακίζει τον περισσότερο κόσμο, μπορεί να αποδειχθεί ανήμπορη απέναντι στη δική σας, λόγω των συνδυασμών των καρτών. Οι πιθανοί συνδυασμοί είναι άπειροι, όπως και οι στρατηγικές που μπορείτε να ακολουθήσετε όταν φτιάχνετε την τράπουλά σας.

Ακόμη και αν σας φαίνονται όλα αυτά βουνό, δεν υπάρχει λόγος να ανησυχείτε. Υπάρχει μια σχετικά πλούσια βιβλιογραφία γύρω από το παιχνίδι, με συμβουλές και ιδέες για αρχάριους και προχωρημένους παίκτες, καθώς και αρκετοί που ασχολούνται με το παιχνίδι στο Internet (rec.games.magic για τα newsgroups και τα mailing lists Mtg-l και Mtg-Strategy-L στο Listserv@ oracle.wizards.com). Ιδιαίτερα στο Δίκτυο θα βρείτε άπειρες πληροφορίες.

Το Magic είναι ένα παιχνίδι παγκοσμίως γνωστό και έχει χιλιάδες φανατικούς παίκτες σε όλο τον κόσμο. Η επιτυχία του είναι τόσο μεγάλη που έχει αναδειχθεί σε κάτι περισσότερο από απλό παιχνίδι. Το Duelist's Convocation, η επίσημη παγκόσμια οργάνωση των φίλων του παιχνιδιού, ξεπερνάει τα 100.000 μέλη, ενώ τα τελευταία 3 χρόνια (μετά την πρώτη κυκλοφορία του) οργανώνονται παγκόσμια πρωταθλήματα με παίκτες από όλο τον κόσμο οι οποίοι συγκεντρώνονται σε έναν χώρο για να συναγωνιστούν με έξοδα της εταιρίας που διακινεί το παιχνίδι. Στην Ελλάδα υπάρχουν αρκετοί παίκτες και διοργανώνονται συχνά τουρνουά, κυρίως στο Gamer's Circle ή σε πιο μεγάλους χώρους, αν πρόκειται για το ετήσιο Πανελλήνιο Πρωτάθλημα που αναδεικνύει τους τέσσερις που θα εκπροσωπήσουν τη χώρα μας στο Παγκόσμιο. Μια βόλτα από την κοντινότερη Κάισσα θα σας πείσει για το πόσο κόσμο έχει μαγέψει αυτό το παιχνίδι.

Ο,τι και να πει κανείς για την εμπειρία που αποκομίζει παίζοντας Magic είναι λίγο. Ακόμα





και αν δεν έχετε σκοπό να βάλετε το χέρι στην τσέπη και να αρχίσετε να μαζεύετε σωρούς από κάρτες, θα σας δοθεί σύντομα η ευκαιρία να δοκιμάσετε αυτό το εκπληκτικό παιχνίδι καθώς αναμένεται από στιγμή σε στιγμή η κυκλοφορία του σε CD-ROM, παρέα με αρκετούς προγραμματισμένους αντιπάλους για να ρίχνετε όσα Fireballs θέλετε στον υπολογιστή σας.

Το CD θα περιέχει όλες τις κάρτες μέχρι και το προτελευταίο expansion set καρτών και θα σας δίνει τη δυνατότητα να παίζετε εναντίον του υπολογιστή ή κάποιου φίλου σας αν έχετε modem. Επίσης, σύντομα, μεγάλες βάσεις και Internet providers του εξωτερικού όπως η America On Line θα εγκαταστήσουν μια μορφή αυτού του παιχνιδιού στο Internet, για να μπορείτε να παίζετε όποτε θέλετε, με όποιον θέλετε. Το Magic: The Gathering είναι το μέλλον στα επιτραπέζια και ηλεκτρονικά παιχνίδια και είναι εδώ! ■



ΔΟΡΥΦΟΡΙΚΑ NEWSGROUPS

Οι δοκιμές δορυφορικής σύνδεσης στα 128 KB, αποκλειστικά για Usenet feed, που γίνονταν το τελευταίο χρονικό διάστημα με εντατικούς ρυθμούς, ολοκληρώθηκαν με επιτυχία. Οι CompuLink users της Βόρειας Ελλάδας θα είναι οι πρώτοι τυχεροί που θα έχουν την ευκαιρία πρόσβασης στον νέο news-server, ο οποίος βρίσκεται στη διεύθυνση news-mac.compulink.gr.

Συγκεκριμένα, θα μπορούν να απολαύσουν τα δορυφορικά newsgroups οι χρήστες emulated CSLIP/PPP του macedon και οι Power Pack Users του macedon και των κόμβων της Βόρειας Ελλάδας με hellascom στα 64 KB (Αλεξανδρούπολη, Κοζάνη, Καβάλα, Σέρρες, Βέροια). Σύντομα, και αφού θα έχουν ολοκληρωθεί οι απαραίτητες τεχνικές διεργασίες, όλοι οι χρήστες της CompuLink θα μπορούν να παίρνουν το newsfeed τους από το δορυφόρο.

Εάν αναρωτιέστε ποια είναι τα πλεονεκτήματα αυτής της σύνδεσης, αρκεί να αναφέρουμε: Συνολική παροχή περίπου 16.500 newsgroups, 160.000 news articles την ημέρα και ενημέρωση κάθε 15 λεπτά! Παιδιά, φέρτε τα γρήγορα και στην Αθήνα, αλλιώς με βλέπω να μετακομίζω βορειότερα...

ΕΝΑΣ ΣΥΛΛΟΓΟΣ... ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ!

Οι συνδρομητές της CompuLink από τον κόμβο macedon πήραν μια σημαντική πρωτοβουλία, ιδρύοντας στη Θεσσαλονίκη έναν σύλλογο με την επωνυμία "Σύλλογος Χρηστών Internet 'Μακεδών' (Σ.Χ.Ι.ΜΑ.)". Είχαμε αναφερθεί και σε προηγούμενο τεύχος στην αξιέπαινη αυτή

Φίλοι μας, καλωσορίσατε και αυτόν το μήνα στις σελίδες της CompuLink. Πολλά και ενδιαφέροντα τα νέα της βάσης μας, ενώ βέβαια δεν γίνεται να λείψουν και οι καθιερωμένες πια διασκέψεις. Πάμε, λοιπόν!

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

πρωτοβουλία των πάντα εφευρετικών χρηστών του macedon, τώρα όμως κρίνουμε σκόπιμο να πούμε ακόμα δύο λόγια, αφού ο Σύλλογος ιδρύθηκε πλέον και επίσημα, παίρνοντας την έγκριση από το Πρωτοδικείο.

Αντιγράφουμε από το καταστατικό ένα απόσπασμα για το σκοπό του Συλλόγου:

"Σκοπός του Συλλόγου είναι:

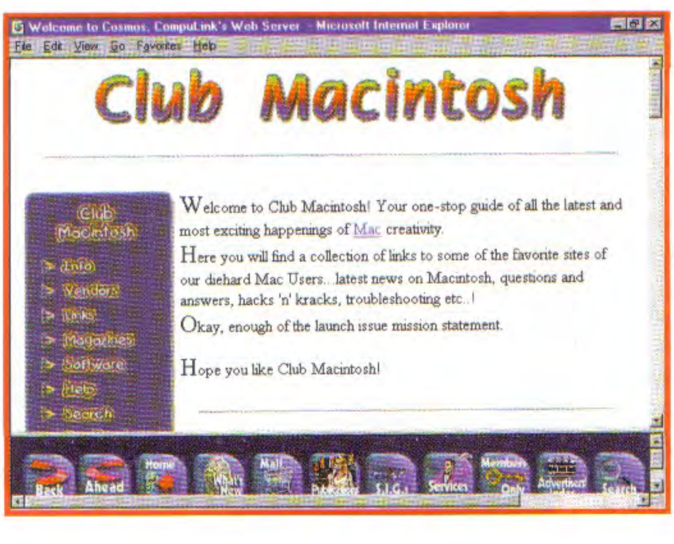
α) Η εκπροσώπηση των μελών του Συλλόγου στους διοικητικούς, κρατικούς φορείς και παροχείς Internet, η οργάνωση επιμορφωτικών εκδηλώσεων, η συγκρότηση επιτροπών μελέτης και τεκμηρίωσης για την αξιοποίηση της τεχνολογικής εξέλιξης και χρήσης του Internet μέσω διαφόρων μαθημάτων.

β) Η σύσφιγξη σχέσεων μεταξύ των μελών του Συλλόγου.

γ) Η έκδοση εντύπων, η οργάνωση κοινωνικών εκδηλώσεων και η ανάπτυξη σχέσεων μεταξύ των μελών και ομοειδών Συλλόγων ή Σωματείων, με μορφή Ενώσεων ή Ομοσπονδίας στο πλαίσιο του χώρου της Μακεδονίας και ολόκληρης της ελληνικής επικράτειας και της Ευρωπαϊκής Ενωσης.

δ) Η συμμετοχή και οργάνωση πολιτιστικών, μουσικών, αθλητικών, οικολογικών εκδηλώσεων, καθώς επίσης και η συμμετοχή και διοργάνωση εκδρομών και σεμιναρίων, με μόνιμες επιτροπές ή εθελοντικές ομάδες δράσης κατά τομέα για απασχόληση, επιμόρφωση ή προσφορά κοινωνικού έργου, διατήρηση και προβολή της πολιτιστικής μας κληρονομιάς."

Πρόεδρος του Συλλόγου εκλέχτηκε ο falcon, ενώ συνεδριάσεις γίνονται τακτικότατα, προς το παρόν όχι κάπου συγκεκριμένα, αφού δεν έχει ακόμα βρεθεί ο χώρος που θα αποτελέσει και τη μόνιμη έδρα του Σ.Χ.Ι.ΜΑ. Τα μέλη του Συλλόγου σκοπεύουν να διοργανώσουν πολλές εκδηλώσεις και happenings, αποδεικνύοντας για μια ακόμα φορά πως οι χρήστες του Internet και της CompuLink δεν αρέσκονται στο να μένουν καθηλωμένοι μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή τους, αλλά, αντίθετα, είναι πρώτοι και στις κάθε μορφής δημιουργικές ιδέες.



ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ ΝΕΑ

Το Games Pack, που είχε τελευταία ουσιαστικά μείνει μόνο με το Air Warrior και τους μαχητές των αιθέρων, αποκτά πλέον νέα πνοή, αφού ο earthman ανέλαβε, με πολλή όρεξη και κέφι, το administrating του Federation. Ηδη οι παλιοί traders, adventurers και merchants μπήκαν και πάλι στο παιχνίδι, ενώ ξεκίνησαν νέοι διαγωνισμοί και αποστολές, που φυσικά αυξάνουν τα στατιστικά των νικητών.

Μια σημαντική προσθήκη είχαμε στο Τμήμα Υποστήριξης Συνδρομητών της CompuLink, όπου ο γνωστός και ιδιαίτερα αγαπητός χρήστης Νικόλας Δεμιρίδης (baron) εντάχθηκε στο δυναμικό του, αποκτώντας κι αυτός τον τίτλο - ή... στίγμα, κατά τη γνώμη μερικών - του cl.

Τέλος (last but not least, που λένε), η Σταυρούλα Βεντούρη, γνωστή στον ελληνικό κυβερνοχώρο με το nickname venix, ανέλαβε έναν νέο κλάδο της CompuLink, τη Level 9 (αχ... θυμήθηκα τα περίφημα adventures που έβγαζε στον Spectrum μια άλλη Level 9 πριν από χρόνια), που θα ασχολείται με εφαρμογές intranet, business Web κ.λπ.

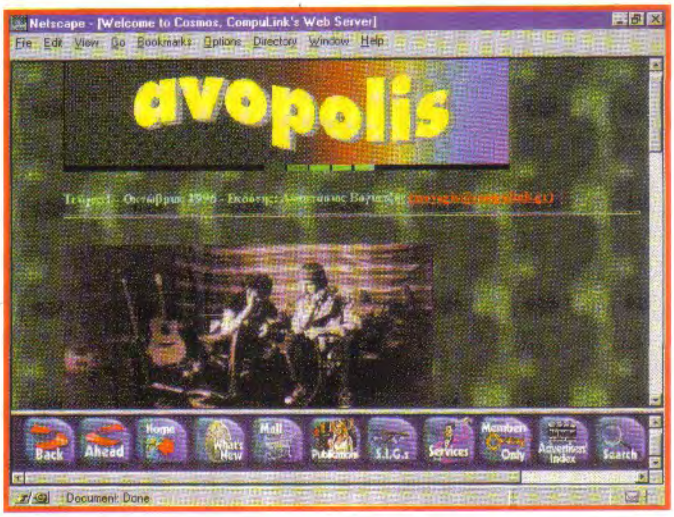
COSMOΠΟΛΙΤΙΚΑ

Πολλή κίνηση παρατηρείται τελευταία και στον Web server της CompuLink, το γνωστό σας COSMOS. Εντύπωση μας έκανε η σελίδα του Χάρρυ Κλυνν (astra@compulink.gr), που περιέχει πλήρη βιογραφικά στοιχεία του καλλιτέχνη, φωτογραφικό υλικό και σπάνιες συνε-

COMPULINK

ντεύξεις, καθώς επίσης και μία λίστα με τα αγαπημένα Web sites του. Χαρούλη, όλα καλά και ωραία, αλλά όταν είδαμε πως είσαι χρήστης Macintosh, χάσαμε κάθε ιδέα για σένα... :-)

Ο ΚΛΙΚ FM κατασκεύασε μερικές εκπληκτικές σελίδες στον COSMOS, συμπεριλαμβάνοντας και ζωντανή μετάδοση του προγράμματος του σταθμού σε Real Audio! Χαμός... Να μην ξεχάσω όμως να αναφέρω και την εντυπωσιακή δουλειά του ανογagis, ο οποίος έφτιαξε ένα αξιοπρεπέστατο on-line μουσικό περιοδικό, το Avopolis, που δεν έχει να ζηλέψει τίποτε από αντίστοιχες αγγλικές ή αμερικανικές σελίδες. Τάσο, περιμένω να δω αφιέρωμα στους Stranglers στο επόμενο τεύχος...



ΝΕΕΣ ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ

Ωρα όμως να δούμε τις νέες διασκέψεις που έφτιαξαν αυτόν το μήνα οι χρήστες της CompuLink.

Ονομα διάσκεψης: sdr
Συντονιστής: aragorn

"Καλωσορίσατε σε αυτή την κλειστή και απαγορευμένη conference! Είμαι ο mod σας... (ΚΛΑΠ ΚΛΑΠ ΚΛΑΠ ΚΛΑΠ)... καλή μου αρχή, λοιπόν... Στο topic sex γράφουμε ό,τι αφορά το σεξ! Από εμπειρίες, προβλήματα, επιθυμίες, μέχρι και σοβαρές συζητήσεις! Στο topic drugs μιλάμε ελεύθερα για τα ναρκωτικά, ενώ στο topic rock... FANS ΤΟΥ ROCK ΚΑΙ ΤΗΣ ROCK-'N'ROLL ΤΩΝ '60's... ΕΝΩΘΕΙΤΕ ΚΑΙ ΒΓΑΛΤΕ ΤΟ ΑΧΤΙ ΣΑΣ!"

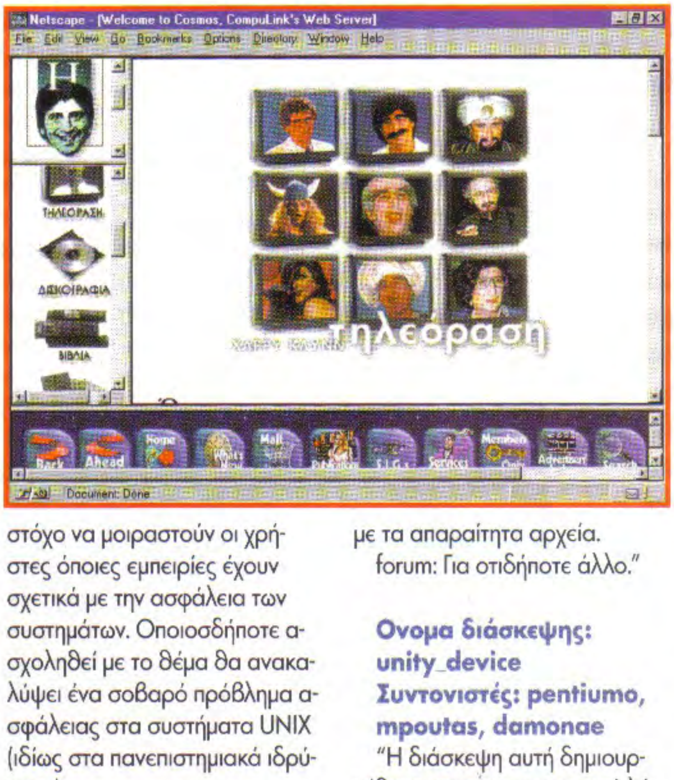
Ονομα διάσκεψης: lost_world
Συντονιστής: damonae

"Η lost_world είναι μια διάσκεψη λογοτεχνικών κειμένων επιστημονικής φαντασίας. Εκεί κάθε βιβλιοφάγος επιστημονικής φαντασίας μπορεί να δημοσιεύσει κείμενά του και επίσης να κάνει φιλίες με άλλους συγγραφείς.

Επίσης, υπάρχουν ψηφοφορίες και διαγωνισμοί κάθε 2 εβδομάδες με έπαθλο τη γνωστοποίηση του ταλέντου σας. Βιαστείτε! Η lost_world σας περιμένει. Η διάσκεψη είναι κλειστή."

Ονομα διάσκεψης: security
Συντονιστής: louther

"Αυτή η διάσκεψη έχει ως στόχο να μοιραστούν οι χρήστες όποιες εμπειρίες έχουν σχετικά με την ασφάλεια των συστημάτων. Οποιοσδήποτε ασχοληθεί με το θέμα θα ανακαλύψει ένα σοβαρό πρόβλημα ασφάλειας στα συστήματα UNIX (ιδίως στα πανεπιστημιακά ιδρύματα).



Η διάσκεψη έχει χωριστεί σε τρία topics:

passwords: Σχετικά με την ασφάλεια των passwords (σύντομα και τα απαραίτητα αρχεία για password cracking μαζί με πολύ χρήσιμα λεξικά).

unix: Διάφορα κολπάκια για την εκμετάλλευση κάποιων bugs στα γνωστότερα unix συστήματα (gain root access κ.λπ.) μαζί με τα απαραίτητα αρχεία.

forum: Για οτιδήποτε άλλο."

Ονομα διάσκεψης: unity_device
Συντονιστές: pentiumo, mpoutas, damonae

"Η διάσκεψη αυτή δημιουργήθηκε για τους απανταχού λάτρες της πάσης φύσεως SCI-FI. Το κάθε μέλος της διάσκεψής μας μπορεί να κατεβάσει φωτογραφίες, videos και τη μουσική της αγαπημένης του SCI-FI σειράς ή ταινίας. Βέβαια, η διάσκεψη θα μπορούσε κάλλιστα να ονομαστεί X-FILES, καθώς κύρια πλέον ασχολία της είναι το νέο pop-culture φαινόμενο. Επιπλέον, κάθε χρήστης μπορεί να βρει εκεί όλες τις αγαπημένες του σειρές όπως BABYLON 5, X-FILES, SEAQUEST."

Ονομα διάσκεψης: artdreams
Συντονιστής: mmind

"Η διάσκεψη για τα καλλιτεχνικά μυαλά της CompuLink. Η διάσκεψη που δέχεται και προβάλλει, σχολιάζει και βραβεύει τις ΔΙΚΕΣ σας δουλειές! Painting, Drawing, 3D processing and rendering, διανυσματική σχεδίαση, μοντάζ, αφηρημένη τέχνη, μουντζούρες κ.λπ. You Draw it We Upload it!

Topics:

ART!

Το topic αυτό θα δέχεται τις δικές σας δημιουργίες. Επίτιμα μέλη θα ορίζονται οι πιο ενεργοί συμμετέχοντες. Επίσης, προβλέπονται διαγωνισμοί, tutorials, σχολιασμοί και γερά uploads!

PALETTE!

Βοηθητικά Progies, cliparts, utilities και άλλα.

Καλή σχεδίαση!"

Κάπου εδώ όμως, τελειώνει ο χώρος που είχαμε στη διάθεσή μας και γι' αυτό το τεύχος. Ραντεβού τον επόμενο μήνα, και ως τότε... μακριά από no carrier! ■

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

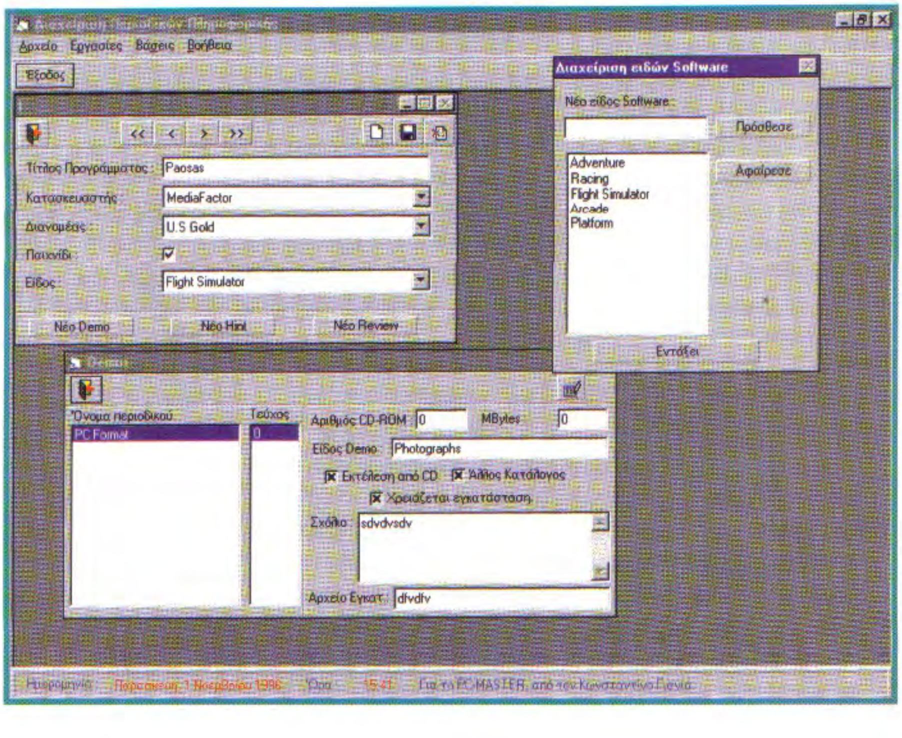
Από τη θεωρία στην πράξη (μέρος 2ο)

Επανερχόμαστε με το δεύτερο μέρος του project που είχαμε ξεκινήσει στο τεύχος Οκτωβρίου, παρουσιάζοντας τη συνέχεια μιας εφαρμογής που περικλείει πολλές από τις δυνατότητες της Visual Basic. Ο τρόπος με τον οποίο την παρουσιάζουμε είναι τέτοιος, ώστε να καλύπτει μία όσο το δυνατόν μεγαλύτερη γκάμα των προσεγγίσεων που μπορείτε να κάνετε σε πολλά γνωστά αλλά και άγνωστα θέματα του visual προγραμματισμού.

Του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

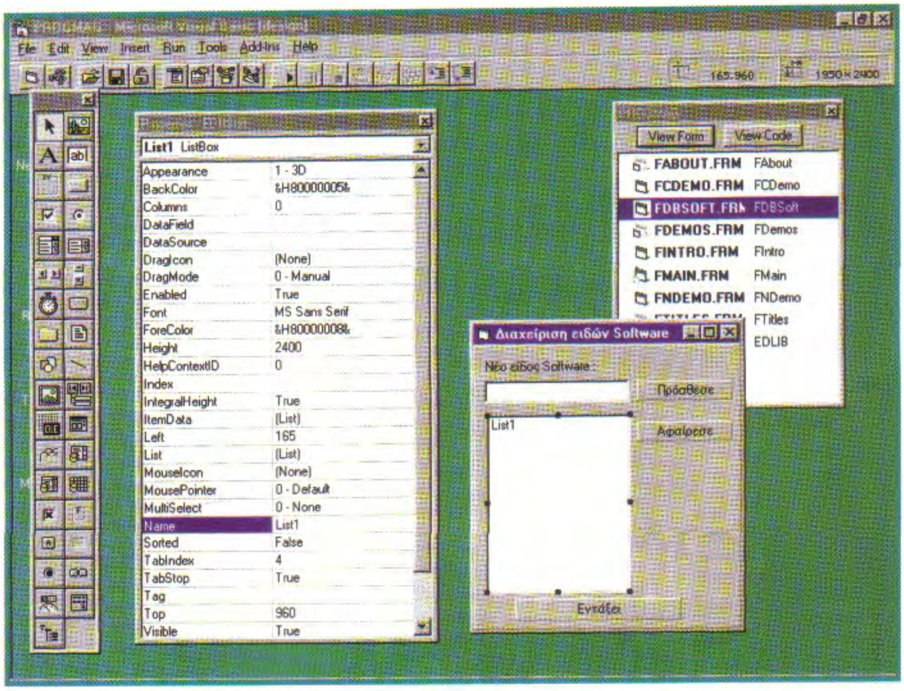
Βρισκόμαστε στον τρίτο μήνα της νέας "γενιάς" της στήλης Programming και τα θετικά μηνύματα που έρχονται από εσάς είναι πολλά, αν και ακόμα η στήλη βρίσκεται σε εισαγωγικό στάδιο και δεν έχει λάβει την τελική της μορφή. Έμπειροι προγραμματιστές και μη μας δίνουν κουράγιο με τα σχόλιά τους για μια συνεχώς βελτιούμενη προσπάθεια. Αυτό που κυρίως μας ενδιαφέρει, όμως, είναι οι κριτικές σας, για να μπορούμε έγκαιρα να αναγνωρίζουμε και να διορθώνουμε τα όποια λάθη μας και βέβαια να ανεβάζουμε σταδιακά το επίπεδο δυσκολίας των θεμάτων μας.

Ας συνεχίσουμε όμως το θέμα που είχαμε ξεκινήσει με την υλοποίηση μιας απλής αλλά χρήσιμης παραθυρικής εφαρμογής. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα αρχειοθέτησης άρθρων, Demos και Hints'n'Tips που βρίσκετε στα περιοδικά του χώρου της Πληροφορικής. Μέχρι τώρα έχουμε δει πώς δημιουργούμε τους πίνακες που θα χρησιμοποιήσουμε με τη βοήθεια του Data Manager, τον τρόπο σύνδεσης αυτών των πινάκων μεταξύ τους και βέβαια όλους τους indexes που χρειαζόμαστε. Κατόπιν, παρουσιάσαμε τον πολύ εύκολο τρόπο με τον οποίο δημιουργούνται τα menus στη Visual Basic, με όλα τα properties που μας παρέχει για να καταστούν εφάμιλλα των υπόλοιπων windows εφαρμογών. Ακόμη, προχωρήσαμε σε μια μικρή ανάλυση του τι ακριβώς θα παρέχει το πρόγραμμα στο χρήστη με μια αναφορά και στον τρόπο που θα γίνεται αυτό. Το κυρίως "πιάτο", βέβαια, ήταν η σχεδίαση των φορμών και οι απαιτούμενες ρουτίνες για να δουλέψουν σωστά όλα τα controls που είχαμε χρησιμοποιήσει. Είχαμε, λοιπόν, σταματήσει τον περασμένο μήνα στη φόρμα Ftitles, αφού πρώτα είχαμε αναφέρει κάποια βασικά στοιχεία της.



Η ΦΟΡΜΑ-ΠΥΡΗΝΑΣ ΤΟΥ PROJECT

Συνεχίζουμε με την ανάλυση της ρουτίνας Form_Load η οποία περιέχει κάποια βασικά features που πρέπει να εξηγήσουμε. Αφού ανοίξουμε τη βάση, χρησιμοποιούμε ένα SELECT Query που μας δίνει όλες τις εγγραφές του πίνακα "Companies" με αλφαβητική σειρά. Μετά αδειάζουμε τα περιεχόμενα των δύο combo boxes που θα γεμίσουμε από αυτόν τον πίνακα. Κατόπιν, βεβαιωνόμαστε ότι ο πίνακας δεν είναι άδειος και προσθέτουμε με μία επαναληπτική διαδικασία όλες τις εγγραφές στα combos. Εδώ έχουμε χρησιμοποιήσει μια νέα τεχνική στη χρήση του combo που η Microsoft μας παρουσίασε στην έκδοση 4.0. Πρόκειται για τη χρήση του στοιχείου της λίστας που βλέπουμε και τα δεδομένα που αντιστοιχούν σε καθένα από αυτά. Ετσι, μπορούμε να τα γεμίσουμε έχοντας ως Item το όνομα της εταιρίας και ως Item Data τον μοναδικό κωδικό που έχει καθεμία στη βάση. Βλέπουμε ότι για αυτόν το σκοπό όλα τα controls που έχουν λίστα διαθέτουν και μια νέα ιδιότητα, τη NewIndex, που κρατά το δείκτη της τελευταίας εισαγωγής. Ετσι, αν αμέσως μετά από ένα AddItem πούμε για παράδειγμα: CmbHouse.ItemData (CmbHouse.NewIndex) = DynLoad.Fields ("CompID") βάζουμε τον κωδικό του record σαν ItemData της τελευταίας εγγραφής. Το μόνο στοιχείο του combo που δεν είναι μέσα από τη βάση είναι το " — Αγνωστος — " που έχει ως ItemData το -1, για να δώσουμε πρώτον τη δυνατότητα στο χρήστη να μην εισαγάγει υποχρεωτικά όλα τα combos από τους πίνακες. Κατά δεύτερο λόγο βάζουμε -1 γιατί όλοι οι κωδικοί που έρχονται από τους πίνακες είναι θετικοί αριθμοί και έτσι το αρνητικό μάς εξασφαλίζει τη μοναδικότητά του. Αφού επαναλάβουμε το ίδιο με τα είδη των προγραμμάτων με τον πίνακα Kinds, συνδέουμε το Data Control της φόρμας μας. Αφού πάμε στο πρώτο record, εμφανίζουμε τα περιεχόμενά του στην οθόνη. Για το σκοπό αυτόν έχουμε φτιάξει τη ρουτίνα: FillData, αφού η διαδικασία αυτή είναι κάτι που γίνεται συχνά μέσα στις λειτουργίες της φόρμας και δεν θα ήταν σωστό να έχουμε τα ίδια στοιχεία γραμμένα πολλές φορές μέσα στα events (listing 1).

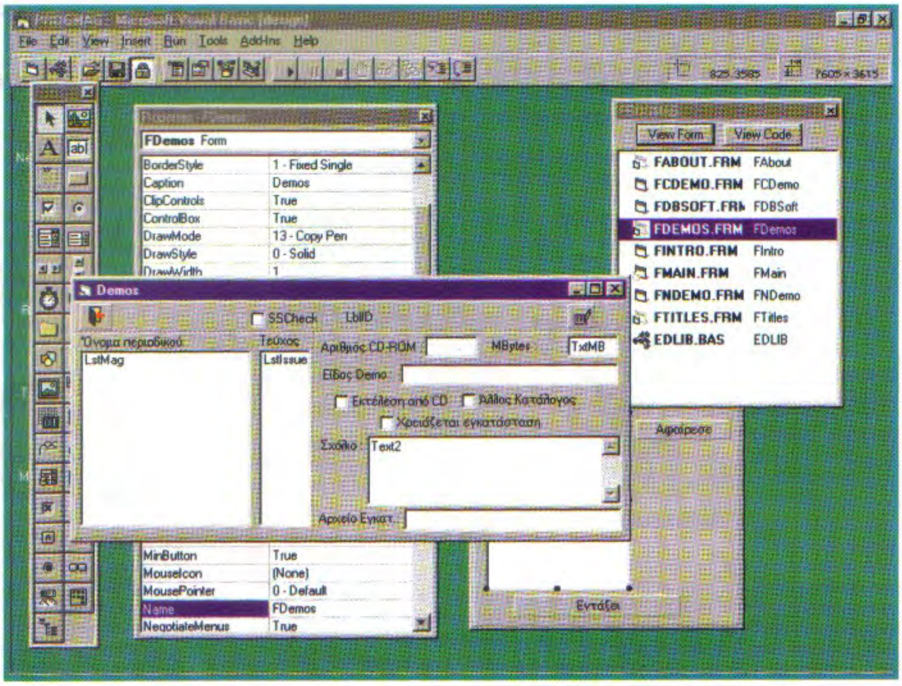


Αρχικά χρησιμοποιούμε ένα βοηθητικό database object και βλέπουμε όλα τα πεδία του current record του Data1. Για το πεδίο "τίτλος", τα πάντα είναι απλά, όμως για τα υπόλοιπα η εμφάνισή τους απαιτεί μια επεξεργασία. Για το πεδίο "Game" που είναι τύπου Boolean πρέπει να ελέγξουμε την τιμή του και κατόπιν να δώσου-

LISTING 1: Η ΡΟΥΤΙΝΑ ΤΗΣ FTITLES ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΕΙ ΤΑ ΔΕΔΟΜΕΝΑ

```
Private Sub FillData()
Dim TmpDB As Database
Dim TmpDyn As Dynaset

Set TmpDB = OpenDatabase(MyPath &
  "editor.mdb")
TxtTitle.Text = Data1.Recordset.Fields("Title")
If Data1.Recordset.Fields("cKindID") = -1
  Then
CmbKind.ListIndex = 0
Else
Set TmpDyn = TmpDB.CreateDynaset("Select
  * From Kinds Where KindID=" &
  Data1.Recordset.Fields("cKindID"))
CmbKind.Text = TmpDyn.Fields("KindName")
End If
If Data1.Recordset.Fields("cHouseID") = -1
  Then
CmbHouse.ListIndex = 0
Else
Set TmpDyn = TmpDB.CreateDynaset("Select
  * From Companies Where CompID=" &
  Data1.Recordset.Fields("cHouseID"))
CmbHouse.Text =
  TmpDyn.Fields("HouseName")
End If
If Data1.Recordset.Fields("cDistID") = -1 Then
CmbDist.ListIndex = 0
Else
Set TmpDyn = TmpDB.CreateDynaset("Select
  * From Companies Where CompID=" &
  Data1.Recordset.Fields("cDistID"))
CmbDist.Text =
  TmpDyn.Fields("HouseName")
End If
If Data1.Recordset.Fields("game") Then
ChkGame.Value = vbChecked
Else
ChkGame.Value = vbUnchecked
End If
Set TmpDyn = Nothing
Set TmpDB = Nothing
End Sub
```

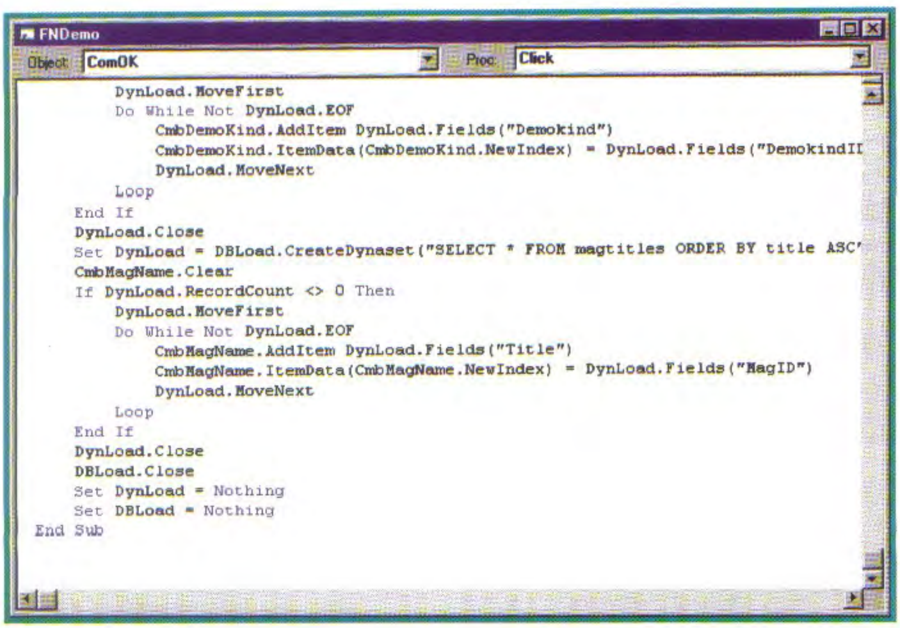


LISTING 2: ΕΛΕΓΧΟΣ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΜΕΣΑ ΣΤΙΣ ΕΓΓΡΑΦΕΣ

```
Private Sub Data1_Reposition()
'must recalculate all other forms
If DemoOpen Then
FDemos!SSCheck1.Value = Not
  (FDemos!SSCheck1.Value)
End If
End Sub
```

με την τιμή 0 (vbUnchecked) ή την τιμή 1 (vbChecked). Το πιο δύσκολο κομμάτι της ρουτίνας, πάντως, είναι τα άλλα τρία πεδία, γιατί στην εγγραφή μας κρατάμε τον κωδικό και με αυτόν θα πρέπει να αναζητήσουμε το λεκτικό στον αντίστοιχο πίνακα. Οπως, λοιπόν, βλέπουμε και στον κώδικα, αν η τιμή του είναι διαφορετική από - 1 (σημαίνει ότι είναι άγνωστος), θα πρέπει να ανοίξουμε τον αντίστοιχο πίνακα με ένα SELECT Query που θα ανοίγει όλες τις εγγραφές που έχουν τον κωδικό που θέλουμε. Οπως καταλαβαίνετε, η εγγραφή αυτή είναι πάντα μοναδική. Κατόπιν, εισάγουμε την τιμή του πεδίου του λεκτικού στο αντίστοιχο combo.

Αλλη μία ρουτίνα στην οποία θα πρέπει να σταθούμε είναι αυτή της αποθήκευσης (ComSave_Click). Εκεί αρχικά ελέγχουμε αν έχουν συμπληρωθεί όλα τα πεδία σωστά και αν αυτό δεν συμβαίνει, ενημερώνουμε το χρήστη με ένα μήνυμα και σταματάμε την εκτέλεση του υπόλοιπου κώδικα. Εδώ χρησιμοποιούμε και τη module - level μεταβλητή IsAdd που παρουσιάσαμε για πρώτη φορά στο προηγούμενο τεύχος. Ανάλογα με την τιμή της ξέρουμε αν ο χρήστης πρόσθεσε μια νέα εγγραφή ή έκανε διόρθωση σε μια ήδη υπάρχουσα. Ανάλογα δίνουμε και την εντολή AddNew ή Edit στο Data Control της φόρμας.


FNDemo
Object: ComOK   Proc: Click

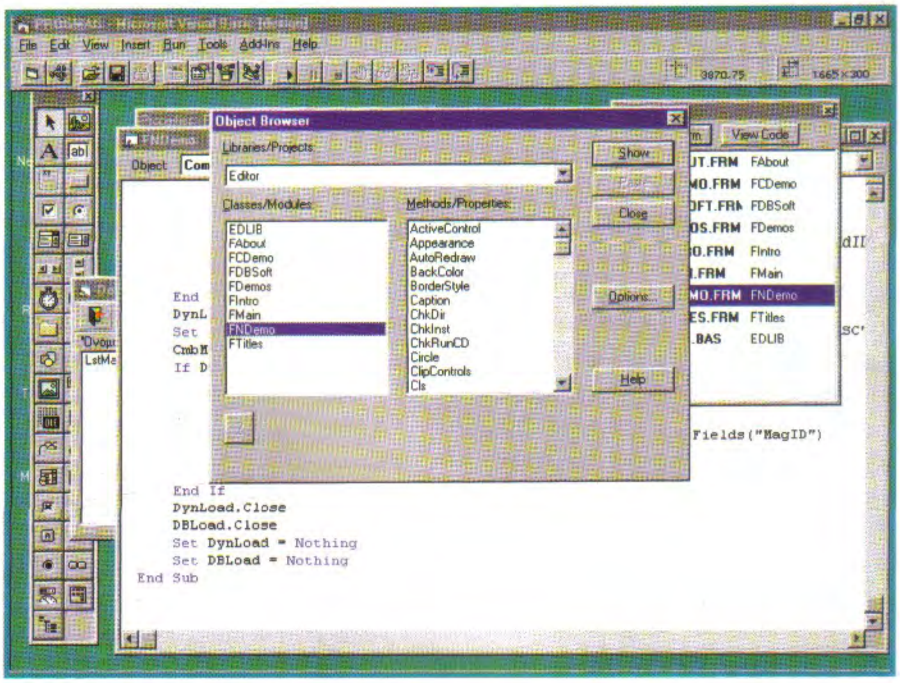
```
        DynLoad.MoveFirst
        Do While Not DynLoad.EOF
            CmbDemoKind.AddItem DynLoad.Fields("Demokind")
            CmbDemoKind.ItemData(CmbDemoKind.NewIndex) = DynLoad.Fields("DemokindII
            DynLoad.MoveNext
        Loop
    End If
    DynLoad.Close
    Set DynLoad = DBLoad.CreateDynaset("SELECT * FROM magtitles ORDER BY title ASC'
    CmbMagName.Clear
    If DynLoad.RecordCount <> 0 Then
        DynLoad.MoveFirst
        Do While Not DynLoad.EOF
            CmbMagName.AddItem DynLoad.Fields("Title")
            CmbMagName.ItemData(CmbMagName.NewIndex) = DynLoad.Fields("MagID")
            DynLoad.MoveNext
        Loop
    End If
    DynLoad.Close
    DBLoad.Close
    Set DynLoad = Nothing
    Set DBLoad = Nothing
End Sub
```

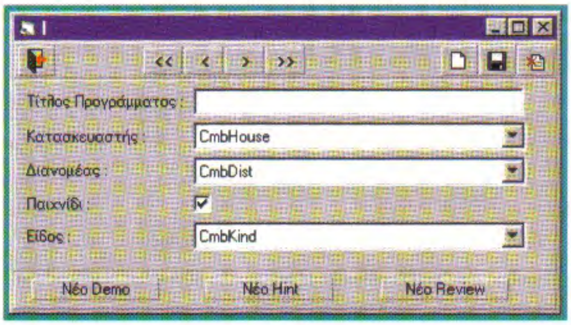
Η επόμενη φόρμα είναι η FNDemo που είναι υπεύθυνη για την εισαγωγή ενός νέου demo. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά. Η φόρμα αυτή χρησιμοποιείται για έναν και μόνο σκοπό, την εισαγωγή νέου demo, και έτσι δεν απαιτεί πολλές ρουτίνες για τη διαχείρισή της όπως η Ftitles. Ολόκληρη η φόρμα χρειάζεται μόνο τρεις SUBs, τη Form_Load και μία για κάθε πλήκτρο που υπάρχει. Το πλήκτρο "Ακύρωση" το μόνο που κάνει είναι να κλείνει τη φόρμα και αυτό γιατί δεν έχουμε καθόλου ανοικτή τη βάση, ώστε να δημιουργούνται προβλήματα. Το κύριο κομμάτι του κώδικα σε αυτήν τη φόρμα είναι το φόρτωμά της, γιατί και εδώ συναντάμε πεδία που είναι άμεσα μέσα στη βάση αλλά συνδέονται με άλλους πίνακες μέσω κωδικών αριθμών. Με τον τρόπο που ήδη παρουσιάσαμε θα πρέπει να γεμίσουμε τα combo boxes ώστε να βλέπουμε το λεκτικό και από "πίσω" να έχουμε τους κωδικούς κάθε λεκτικού. Τέλος, το πλήκτρο "εντάξει" ενημερώνει τα πεδία της βάσης και κατόπιν κλείνει τη φόρμα. Αυτό γίνεται αφού πρώτα ελεγχθούν τα στοιχεία που έχει εισαγάγει ο χρήστης και ενημερωθεί για τυχόν λάθη.

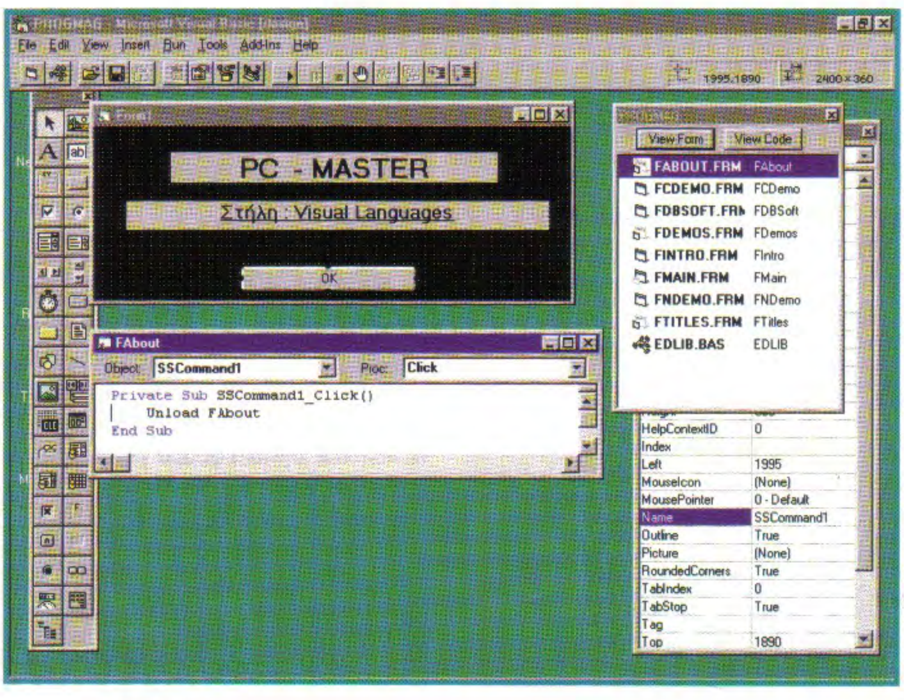
Η επόμενη φόρμα που θα αναλύσουμε είναι η Fdemos που μας δείχνει τα demos που έχουμε για κάθε τίτλο που βλέπουμε από τη φόρμα "Τίτλοι Προγραμμάτων".

Εδώ το στήσιμο της φόρμας είναι λίγο διαφορετικό. Εκτός από το επάνω μέρος που περιέχει τα πλήκτρα, υπάρχουν στο κάτω μέρος δύο χωριστά panels. Στο αριστερό βλέπουμε τα περιοδικά στα οποία υπάρχει Demo του τίτλου και δίπλα τα νούμερα των τευχών στα οποία υπάρχει. Για κάθε τίτλο περιοδικού μπορούμε να έχουμε και παραπάνω από ένα demo, κυρίως σε διαφορετικό τεύχος. Δίπλα, στο δεξί panel έχουμε τα αναλυτικά στοιχεία του Demo ανάλογα με το περιοδικό και το τεύχος που έχουμε διαλέξει. Αφού η φόρμα χρησιμοποιείται μόνο για να βλέπουμε τα στοιχεία, δεν χρειάζεται πλήκτρο για αποθήκευση της εγγραφής, αλλά υπάρχει πλήκτρο διόρθωσης που καλεί μια άλλη φόρμα που κάνει τη δουλειά αυτή.

Σε αυτού του είδους τις φόρμες το μόνο που έχουμε να κάνουμε κατά την εκκίνησή τους είναι να γεμίσουμε τη λίστα των περιοδικών, αφού πρώτα έχουμε ελέγξει τον τίτλο που φαίνεται από τη φόρμα των τίτλων. Για το λόγο αυτόν στο SELECT Query που ανοίγουμε τα demos διαλέγουμε όλες τις εγγραφές που έχουν ως κωδικό τίτλου τον τίτλο που έχουμε στη φόρμα προγραμμάτων. Κατόπιν, διαλέγουμε



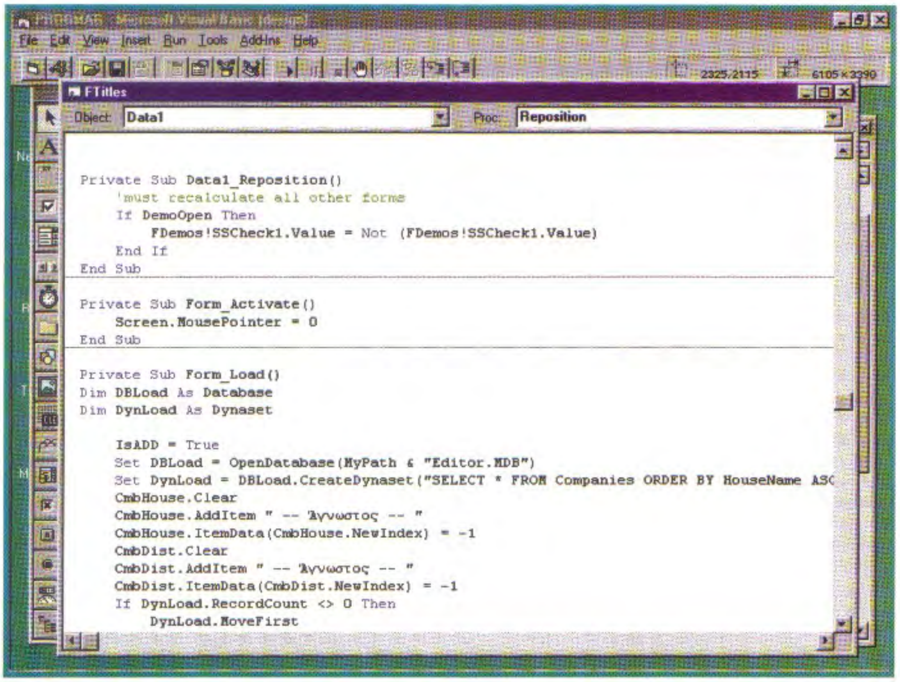




LISTING 3

```
Private Sub LstMag_Click()
Dim IssueDB As Database
Dim IssueDyn As Dynaset

If LstMag.ListIndex <> -1 Then
Set IssueDB = OpenDatabase(MyPath &
   "editor.mdb")
Set IssueDyn =
   IssueDB.CreateDynaset("Select Distinct
   Issue from demos where cmagID=" &
   LstMag.ItemData(LstMag.ListIndex) & "
   and cTitleID=" &
   FTitles!Data1.Recordset.Fields("SoftID"))
LstIssue.Clear
If Not (IssueDyn.EOF And IssueDyn.BOF)
   Then
IssueDyn.MoveFirst
Do While Not IssueDyn.EOF
LstIssue.AddItem IssueDyn.Fields("Issue")
IssueDyn.MoveNext
Loop
LstIssue.ListIndex = 0
End If
End If
End Sub
```



την πρώτη εγγραφή από τη λίστα που ξεκινάει το αντίστοιχο event για να βρούμε τα τεύχη για το συγκεκριμένο περιοδικό.

Ο τρόπος με τον οποίο ενεργοποιούμε από κώδικα το event LstMag_Click αλλά και γενικά σε όλα τα controls που έχουν δυνατότητες λίστας είναι να δώσουμε μια τιμή στο property "ListIndex". Το νούμερο αυτό μπορεί να είναι από το μηδέν μέχρι το πλήθος των στοιχείων μείον ένα. Ακόμη μπορείτε να ακυρώσετε την επιλογή που έχει γίνει δίνοντας τιμή -1. Από εκεί και πέρα το control LstMag καλεί τον κώδικα του LstIssue με τον ίδιο τρόπο. Αφού επιλεγεί και κάποιο τεύχος, βλέπουμε τότε όλα τα υπόλοιπα στοιχεία του. Ακόμη θα παρατηρήσατε ότι στη φόρμα υπάρχει και ένα Label, το LblID, που κρατάει τον κωδικό της εγγραφής του Demo που βλέπουμε.

Αυτό υπάρχει εκεί χωρίς να είναι εμφανές στο run-time, για να μπορεί να γίνεται πιο εύκολα η διόρθωση από μια άλλη διαφορετική φόρμα. Ακόμα υπάρχει και ένα άλλο control, το SSCheck1, που και αυτό είναι κρυφό και υπάρχει για να μπορούμε

LISTING 4: ΤΟ SSCHECK1 ΕΝΕΡΓΟΠΟΙΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΦΟΡΜΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

```
Private Sub SSCheck1_Click(Value As Integer)
Dim DemoDb As Database
Dim DemoDyn As Dynaset

Set DemoDb = OpenDatabase(MyPath &
  "editor.mdb")
Set DemoDyn =
  DemoDb.CreateDynaset("Select distinct
  title,MagID from magtitles,Demos Where
  demos.cmagid=magtitles.MagID and
  demos.cTitleID=" &
  FTitles!Data1.Recordset.Fields("SoftId"))
LstMag.Clear
LstIssue.Clear
If Not (DemoDyn.EOF And DemoDyn.BOF)
  Then
DemoDyn.MoveFirst
Do While Not DemoDyn.EOF
LstMag.AddItem DemoDyn.Fields("title")
LstMag.ItemData(LstMag.NewIndex) =
  DemoDyn.Fields("magID")
DemoDyn.MoveNext
Loop
LstMag.ListIndex = 0
End If

End Sub
```

να βλέπουμε τα demos κάθε προγράμματος. Ετσι, όταν έχουμε και τις δύο φόρμες ανοικτές και μεταφερόμαστε από εγγραφή σε εγγραφή στη φόρμα προγραμμάτων βλέπουμε ότι ανανεώνονται τα περιοδικά στη φόρμα demos. Για να το καταφέρουμε αυτό, εκτελούμε το event click, αλλάζοντας την τιμή του (listing 2).

Στη διόρθωση καλούμε την άλλη φόρμα (FCDemos) και μετά άσχετα με το τι έχει διορθωθεί ξανακάνουμε την αναζήτηση για τα περιοδικά.

Για την FCDemos δεν έχουμε να πούμε και πολλά πράγματα. Το μόνο που κάνουμε είναι να γεμίζουμε τα απαραίτητα combos και μετά να βάζουμε τα στοιχεία που έχει η εγγραφή του Demo. Αν τελικά ο χρήστης κάνει τη διόρθωση, εμείς την κάνουμε βρίσκοντας την εγγραφή από τον κωδικό της (listing 5).

Η επόμενη φόρμα είναι η FDBSoft που διαχειρίζεται τα είδη software που υπάρχουν. Δηλαδή, από εδώ μπορούμε να προσθέσουμε αλλά και να διαγράψουμε κάποια είδη, αφού πρώτα βεβαιωθούμε ότι δεν υπάρχει τίτλος που να τα χρησιμοποιεί. Εχουμε το text box για να γράφουμε τα καινούρια είδη και από κάτω στη λίστα βλέπουμε τα υπάρχοντα. Το μόνο που πρέπει να δούμε είναι ο έλεγχος στο πλήκτρο της αφαίρεσης (Listing 6).

DESIGN

Κάθε πρόγραμμα μπορεί να είναι καλό ή κακό ανάλογα με τις δυνατότητές του, αλλά αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι ο σχεδιασμός του. Εδώ προσπαθήσαμε να δώσουμε μερικά στοιχεία για την εργονομία των controls και σίγουρα σε επόμενο τεύχος θα αναφερθούμε εκτενέστερα. Για να είναι το πρόγραμμα σε πλήρη λειτουργία, θα πρέπει να κάνουμε τα ίδια βήματα για τα Reviews αλλά και τα Hints'n'Tips. Ακόμη, στη διαχείριση των βάσεων θα πρέπει να έχουμε φόρμα για καθετί (εταιρίες, περιοδικά κ.λπ.), ή ακόμα καλύτερα να καλούμε την ίδια φόρμα για όλα.

Ελπίζουμε να σας βοηθήσαμε να κατανοήσετε τον τρόπο με τον οποίο δουλεύει η Visual Basic και να σας προτρέψαμε να προσπαθήσετε και εσείς να φτιάξετε τις εφαρμογές σας και να γίνετε προγραμματιστές, έστω για δική σας απασχόληση. Αυτόν το μήνα, λόγω του ότι ήταν μεγάλο το

LISTING 5: Η ΔΙΟΡΘΩΣΗ ΤΩΝ DEMOS ΓΙΝΕΤΑΙ ΜΕ ΤΟΝ ΠΙΟ ΑΠΛΟ ΤΡΟΠΟ

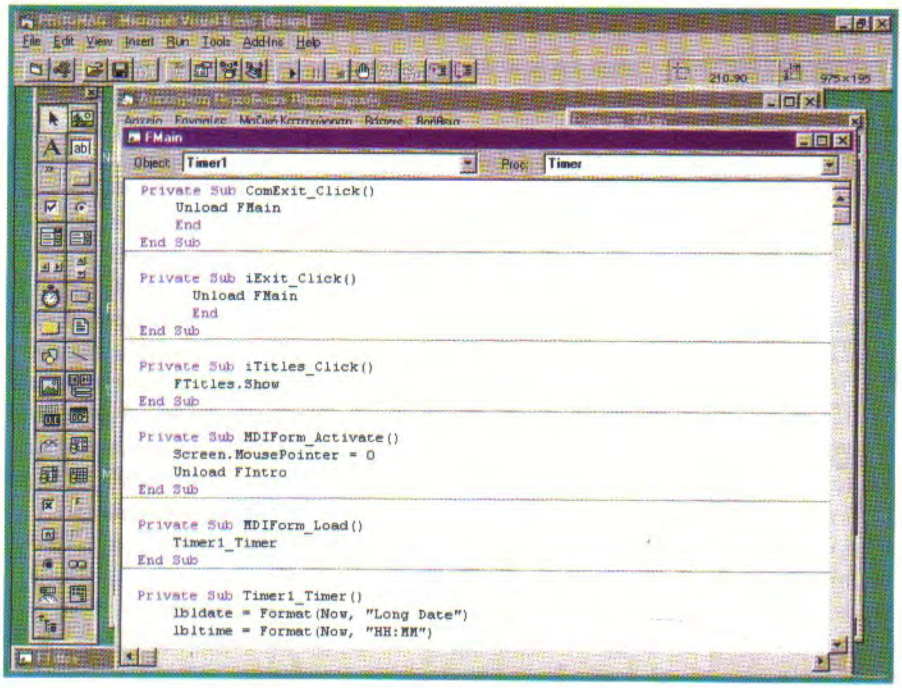
```
Private Sub ComOK_Click()
Dim DemoDb As Database
Dim DemoDyn As Dynaset

If CmbMagName.ListIndex = -1 Then
MsgBox "Πρέπει να διαλέξετε το περιοδικό
    που ανήκει.", vbInformation, GlbAppName
Exit Sub
End If
If CmbDemoKind.ListIndex = -1 Then
MsgBox "Πρέπει να διαλέξετε το είδος του
    Demo.", vbInformation, GlbAppName
Exit Sub
End If
If Val(TxtCD) < 0 Or Val(TxtIssue) < 0 Then
MsgBox "Τα πεδία αριθμός τεύχους και CD
    ΔΕΝ πρέπει να είναι αριθμός μικρότερος
    του μηδέν (0).", vbInformation,
    GlbAppName
Exit Sub
End If
Set DemoDb = OpenDatabase(MyPath &
    "Editor.mdb")
Set DemoDyn =
    DemoDb.CreateDynaset("Select * from
    Demos where demoid=" & FDemos!LblID)
DemoDyn.Edit
DemoDyn.Fields("Mbytes") = "" & TxtMB.Text
DemoDyn.Fields("issue") = Val(TxtIssue)
DemoDyn.Fields("cdnum") = Val(TxtCD)
DemoDyn.Fields("install") = ChkInst.Value
DemoDyn.Fields("RunCD") = ChkRunCD.Value
DemoDyn.Fields("CanChDir") = ChkDir.Value
DemoDyn.Fields("Filename") = "" &
    TxtFileName.Text
DemoDyn.Fields("comment") = "" &
    TxtComment.Text
DemoDyn.Fields("cDemokind") =
    CmbDemoKind.ItemData(CmbDemoKind.Li
    stIndex)
DemoDyn.Fields("cMagId") =
    CmbMagName.ItemData(CmbMagName.List
    Index)
DemoDyn.Fields("cTitleID") = "" &
    FTitles.Data1.Recordset.Fields("SoftID")
DemoDyn.Update
DemoDyn.Close
DemoDb.Close
Set DemoDyn = Nothing
Set DemoDb = Nothing
Unload FCDemo

End Sub
```

θέμα του κεντρικού άρθρου, δεν έχουμε τη γωνιά του αναγνώστη, αλλά τον επόμενο μήνα θα σας ανταμείψουμε διπλά. Συνεχίστε να στέλνετε τα γράμματά σας στη διεύθυνση του περιοδικού με την ένδειξη : "Για τη στήλη Programming" ή ακόμα και με e-mail στη διεύθυνση: beastie@compulink.gr με θέμα: "Visual Languages".

Στο CD του περιοδικού και συγκεκριμένα στο directory/program θα βρείτε τις φόρμες και τον κώδικα της εφαρμογής. Αν θέλετε να τη συνεχίσετε ή να προσθέσετε κάποιες έξτρα δυνατότητες δεν έχετε παρά να προσπαθήσετε. Θα χαρούμε πολύ να δούμε τα αποτελέσματά σας. ■



LISTING 6: ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΟΣ Ο ΕΛΕΓΧΟΣ ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΓΡΑΦΗ

```
Private Sub ComDel_Click()
Dim TempDB As Database
Dim TempDyn As Dynaset

If List1.ListIndex <> -1 Then
Set TempDB = OpenDatabase(MyPath &
    "editor.mdb")
Set TempDyn = TempDB.CreateDynaset("Select
    * from softtitles where ckindid=" &
    List1.ItemData(List1.ListIndex))
If Not (TempDyn.EOF And TempDyn.BOF)
    Then
MsgBox "Υπάρχει τίτλος αυτού του είδους.",
    vbInformation, GlbAppName
Exit Sub
End If
Set MyDyn = MyDB.CreateDynaset("Select *
    from kinds where kindid=" &
    List1.ItemData(List1.ListIndex))
If Not (MyDyn.EOF And MyDyn.BOF) Then
MyDyn.Delete
End If
ReCalc
End If
End Sub
```

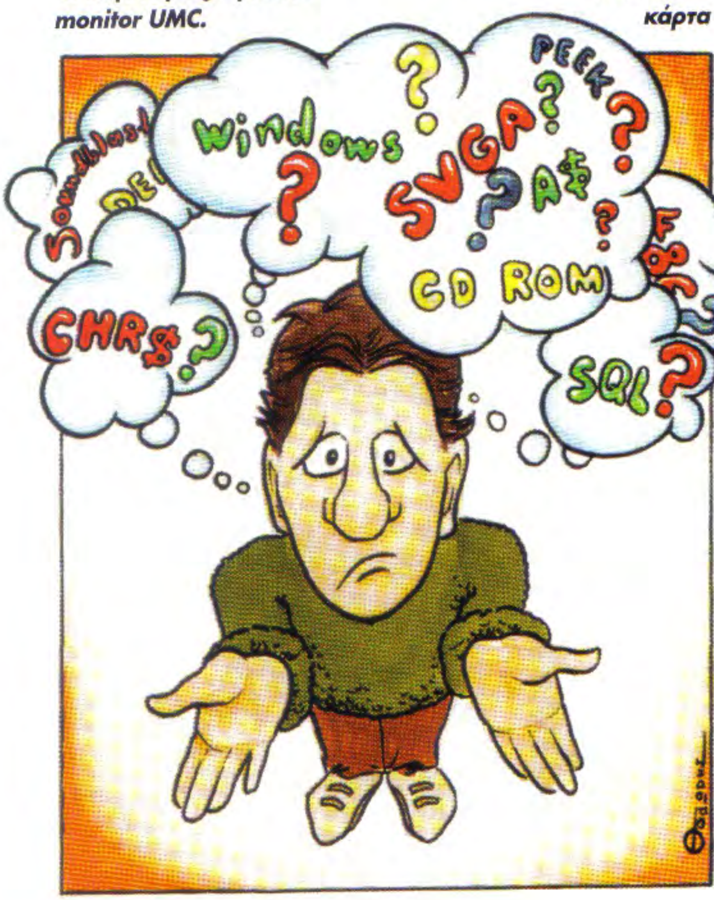
ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΒΟΜΒΑΡΔΙΣΜΟΣ... ΕΡΩΤΗΣΕΩΝ

***Χ**αιρετώ όλους τους αναγνώστες του "PC Master" και τους συντάκτες του, οι οποίοι κοπιάζουν κάθε μήνα για να έχουμε στα χέρια μας αυτό το υπέροχο περιοδικό. Είμαι, λοιπόν, και εγώ ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και έτσι αποφάσισα να απευθυνθώ σε εσένα για να μου λύσεις κάποιες απορίες που πιστεύω αντιπροσωπεύουν ένα μεγάλο μέρος των αναγνωστών σου...*

Εχω έναν Turbo-X 486DX/40, 8MB RAM, 250MB HD, CD-ROM 4x, SoundBlaster AWE32, με μια χαζο-SVGA που συνοδεύει το παγκοσμίως άγνωστο monitor UMC.



- Πόσο θα μου στοιχίσει, εάν δώσω τον υπολογιστή αυτόν και πάρω έναν Pentium 100, 16MB RAM, 1.28GB HD Quantum Fireball με Diamond Stealth 64, 2MB VRAM και ένα πολύ καλό monitor 15"; (Χωρίς CD-ROM και κάρτα ήχου, γιατί θα τα κρατήσω.)

- Πόσο κάνει ένας μέτριος scanner;

- Σκέφτομαι να αγοράσω τον Hewlett Packard 850C. Είναι γρήγορος; Μήπως συμφέρει να πάρω έναν laser;

- Μπορείτε να μου πείτε τα χαρακτηριστικά ενός καλού monitor (refresh rate κ.λπ.);

- Τι είναι το EOL-22; Πού μπορώ να το βρω;

- Το Federation είναι adventure;

- Πού μπορώ να βρω το Black Cauldron; Να φανταστείτε ότι μέχρι και σε πειρατικές συλλογές προσπάθησα να το βρω, αλλά δεν τα κατάφερα.

- Η Diamond Stealth 64 VRAM, η S3 Spea V7 Mirage ή η Matrox Millenium είναι καλύτερη; (Ολες με 2MB VRAM.)

- Η προσθήκη MB σε μια κάρτα οθόνης συνεπάγεται αύξηση επιδόσεων ή απλώς χρησιμοποίηση μεγαλύτερων αναλύσεων με περισσότερα χρώματα;

- Πού μπορώ να βρω τις βασικές αρχές των RPGs;

- Είναι δύσκολο να προγραμματίσω σε Assembly;

- Εχει βγει το Companions of Xanth 2;

- Θα ήθελα να ρωτήσετε τον κ. Τσουρινάκη ποιο ή έστω ποια adventures του άρεσαν πιο πολύ από τα χιλιάδες που έχει παίξει.

- Στο σημείο αυτό, θα ήθελα να διορθώσω κάποια πράγματα που γράψατε στο τεύχος 70 (σελ. 106), στην παράγραφο: "Πρότυπα εργονομίας και ασφάλειας". Θεωρείτε δηλαδή "ανεύθυνα" τα λόγια γιατρών σχετικά με την ακτινοβολία που εκπέμπει ο Η/Υ; Σας το λέω αυτό, διότι έχω προσωπική εμπειρία από μέλος της οικογένειας χρήστη Η/Υ, το οποίο τυγχάνει να είναι και γιατρός και διαφωνεί ολότελα με ό,τι γράψατε. Οι πολλές ώρες μπροστά στο monitor δεν προκαλούν τίποτα;

- Πόσο πρέπει να χρησιμοποιούμε τους Η/Υ ημερησίως για να μη βλάψουμε την υγεία μας;

- Εχω φίλτρο Glare-Guard, Ocli. Είναι καλό;

- Η Visual Basic 3 είναι καλή για την κατασκευή παιχνιδιών;

ΥΓ. 1: Ζητώ συγγνώμη, εάν φάνηκα επιθετικός με την ερώτηση που αφορά στην ακτινοβολία. Ημουν, είμαι και ΘΑ είμαι φίλος του αγαπημένου μου περιοδικού "PC Master".

ΥΓ. 2: Θα ήμουν πολύ ευτυχισμένος να δω αυτό το γράμμα τυπωμένο στις σελίδες του περιοδικού σας (έχω στείλει άλλα 2 γράμματα τα οποία δεν δημοσιεύθηκαν).

ΥΓ. 3: Εως το επόμενο γράμμα μου, σας χαιρετώ!

Με εκτίμηση,
Κωνσταντίνος Κατσιαρδάνης,
Βόλος

Αγαπητέ φίλε,
Ανταποδίδουμε την εκτίμησή σου για το περιοδικό μας, το οποίο ελπίζουμε να σε ικανοποιεί και στο μέλλον. Ας περάσουμε όμως στις απαντήσεις των ερωτημάτων σου. Καταρχήν, θα πρέπει να κάνεις μια έρευνα αγοράς για να δεις πού θα κυμαίνονται οι τιμές όταν "θα έχεις τα λεφτά στο χέρι" για να αγοράσεις αυτά που θέλεις. Μην ξεχνάς πως η δυναμική εξέλιξη του κλάδου της Πληροφορικής επιφέρει συχνές μεταβολές στην ποιότητα και τις τιμές του hardware, με συνέπεια να μην έχει νόημα κάποια δική μας απάντηση, που πιθανότατα θα είναι ήδη παρωχημένη τη στιγμή που διαβάζεις αυτές τις γραμμές.

Στο τεύχος 73 (Μάιος 1996) θα βρεις όλα τα απαραίτητα στοιχεία για τις κάρτες γραφικών, στη στήλη "Πριν Αγοράσετε". Η προσθήκη μνήμης σε μια κάρτα γραφικών δεν συνεπάγεται αύξηση των επιδόσεών της, παρά μόνο υποστήριξη υψηλότερων αναλύσεων και περισσότερων χρωμάτων. Οι τρεις κάρτες που αναφέρεις αποτελούν αξιόλογες προτάσεις στον τομέα των γραφικών. Εξέτασε επίσης και την Diamond Stealth 3D 2000 που παρουσιάζουμε στο "Hardware Test" του τεύχους Οκτωβρίου.

Ο καλύτερος οδηγός αναφοράς για τις βασικές αρχές των Role Playing Games είναι το Player's Handbook, το οποίο μπορείς να βρεις στην Κάισσα και τον Μονόκερω (για περισσότερες πληροφορίες μπορείς να ανατρέξεις στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" και συγκεκριμένα στη διαφήμιση στη δεύτερη σελίδα).

Σε ό,τι αφορά τους εκτυπωτές, το αφιέρωμα του τεύχους Οκτωβρίου θα πρέπει να έχει απαντήσει ήδη σε όλες στις ερωτήσεις σου. Σχετικά με το monitor, διάβασε τη στήλη "Πριν Αγοράσετε" του τεύχους 70 (Φεβρουάριος 1996) όπου υπάρχει ειδικό κεφάλαιο για το τι πρέπει να προσέξει αναλυτικά ο υποψήφιος αγοραστής. Εμείς θα προσθέσουμε, ορμώμενοι από προσωπική εμπειρία (κάτι ξέρει ο master σχετικά, που ακόμα με κυνηγάει για να πάρει πίσω την παλιά του οθόνη που μου έδωσε "προσωρινά" - από τον Ιούνιο συγκεκριμένα - μέχρι να επισκευαστεί ή να αλλαχτεί η δική μου που κάηκε), πως ειδικά για το monitor πρέπει να "κυνηγήσεις" μεγάλη ΕΓΓΥΗΣΗ, έστω κι αν σου κοστίσει κάτι παραπάνω. Είναι κρίμα να ψάχνεις για καινούρια οθόνη έπειτα από 15 μήνες...

Το EOL 22 (Elixir of Life) είναι ένα παλιό πρόγραμμα που έδινε άπειρες ζωές στα παιχνίδια. Εχει όμως πολύ καιρό να βγει καινούρια έκδοσή του, οπότε είναι άγνωστο με πόσα από τα νέα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά θα δουλεύει.

Το Federation είναι συνδυασμός strategy και adventure και παίζεται on-line στην CompuLink (πρέπει να διαθέτεις συγκεκριμένα το Games Pack της CompuLink για να παίξεις online). Στη στήλη της "CompuLink" αυτού του τεύχους θα βρεις ειδική αναφορά για το εν λόγω παιχνίδι.

Είναι δύσκολο να προγραμματίσεις σε Assembly, καθώς απαιτούνται αρκετές γνώσεις προγραμματισμού για να φθάσεις ως εκεί. Με τη Visual Basic μπορείς να κατασκευάσεις παιχνίδια. Το Black Cauldron μπορείς να το βρεις... στο σπίτι μου.

Μόλις βγει το Companions of Xanth 2, οι φωνές μου θα ακουστούν σίγουρα μέχρι τον Βόλο, ενώ η πένα του κ. Τσουρινάκη θα πιάσει φωτιά, οπότε μάλλον θα το καταλάβεις κι εσύ...

Τέλος, σε ό,τι αφορά τις οθόνες και τις επιπτώσεις τους στην υγεία, έχουμε να επισημάνουμε τα εξής: Για τα μάτια πράγματι υπάρχει ένας μικρός κίνδυνος, αν και συνήθως τα προβλήματα αφορούν στην κόπωση των ματιών και όχι σε κάποια άλλη άμεση "παρενέργεια". Οπως έλεγαν και οι αρχαίοι ημών πρόγονοι, "παν μέτρον άριστον". Εν ολίγοις, αν ξημεροβραδιάζεσαι μπροστά στον υπολογιστή σου, μην παραξενευτείς αν κοκκινίσουν τα μάτια σου. Αυτό που επισημαίνει το εν λόγω άρθρο είναι ότι, με τα σύγχρονα πρότυπα (TUV, TCO, ISO, MRP) οι κίνδυνοι αυτοί έχουν μειωθεί στο ελάχιστο. Υπάρχει επίσης, σε πολύ μικρό βαθμό, κίνδυνος οπτικής επιληψίας σε φωτοευαίσθητα άτομα.

Σε ό,τι αφορά το φίλτρο που χρησιμοποιείς, προφανώς δεν έχει νόημα να σου πούμε εμείς αν είναι καλό, τη στιγμή που εσύ ο ίδιος σίγουρα θα αντιλαμβάνεσαι αν σε βοηθάει σε κάτι ή όχι.

Κλείνουμε απαντώντας στα υστερόγραφά σου:

ΥΓ. 1: Αντε, συχωρεμένος, αλλά να μην επαναληφθεί, ε;

ΥΓ. 2: Ελπίζουμε τώρα πια να πλέεις σε πελάγη ευτυχίας...

ΥΓ. 3: Τι; Θα υπάρχει και επόμενο δηλαδή;

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ, ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΚΑΙ PENTIUM

Αγαπημένο PC Master, Είμαι κι εγώ ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και σε διαβάζω ανελλιπώς από το 52ο τεύχος. Από τότε έχω παρατηρήσει πολλές και σημαντικές αλλαγές, που έκαναν το PC Master καλύτερο. Βέβαια, όλα αυτά σου είναι γνωστά και για να μην πολυλογώ μπαίνω κατευθείαν στο κυρίως θέμα. Εχω (τι άλλο;) έναν 486DX4 στα 133MHz, με 8MB RAM, 420MB HD, SVGA Trident 8900 512 K, CD-ROM Hitachi 4x. Χρησιμοποιώ τον Η/Υ για παιχνίδια και για προγραμματισμό, κυρίως 3D Studio, Autocad.

α) Πες μου αν είναι καλό το σύστημά μου για τα παραπάνω. Αν όχι, τι πρέπει να προσθέσω;

β) Σε έναν άλλο υπολογιστή (386SX/33) έκανα format τον HD, αλλά μετά, προσπαθώντας να αποσυμπιέσω δισκέτες με ARJ, μου έβγαζε το μήνυμα "Divide Error" στο τέλος κάθε συμπιεσμένης δισκέτας. Τι έχει πάθει;

γ) Θέλω να αγοράσω ένα modem ώστε να συνδεθώ με το Internet. Μήπως θα μπορούσατε να μου πείτε πόσο κοστίζει η συνδρομή για ένα χρόνο στην CompuLink;

δ) Θέλω να συνδέσω το video που έχω με τον υπολογιστή μου, έτσι ώστε να βλέπω αλλά και να επεξεργάζομαι ταινίες video. Επίσης θέλω να βλέπω τηλεόραση μέσα από τον Η/Υ. Πώς μπορώ να τα κάνω όλα αυτά και τι χρειάζεται να προμηθευτώ;

Ας περάσω σε κάποιες προτάσεις:

- Προτείνω στο συνοδευτικό CD του περιοδικού να μπουν και κάποια εκπαιδευτικά ή εγκυκλοπαιδικά προγράμματα.

- Η θήκη του CD-ROM καλό θα ήταν να γίνει πλαστική, όπως είναι στο Multime-

dia & CD-ROM. Η χάρτινη θήκη αλλοιώνεται και το CD μπορεί εύκολα να σπάσει.

ΥΓ. 1: Συνεχίστε όλοι εκεί στο PC Master την καλή δουλειά.

ΥΓ. 2: Σας αξίζουν συγχαρητήρια.

ΥΓ. 3: Γιατί έχετε το shareware "Desert Raid" και στο CD 3 και στο CD 9, προσθέτοντας απλώς 3 αρχεία bat;

ΥΓ. 4: Για το προηγούμενο μήπως κερδίζω Pentium (βλ. τεύχος 76, σελ. 146);

I hope so.

Με εκτίμηση,

Νίκος, Θεσσαλονίκη

Φίλε Νίκο,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά λόγια. Ας περάσουμε όμως στα θέματα που θίγεις.

α) Το σύστημά σου έχει κάποιες ελλείψεις για τους σκοπούς που το χρησιμοποιείς. Συγκεκριμένα, χρειάζεσαι κάρτα γραφικών με περισσότερη μνήμη, ώστε να μπορείς να δουλεύεις σε μεγαλύτερες αναλύσεις (για οθόνη δεν γράφεις, αν όμως θέλεις να κάνεις σοβαρή δουλειά με τα προγράμματα που αναφέρεις, είναι απαραίτητη μία τουλάχιστον 17 ιντσών), μεγαλύτερο σκληρό αφού παίζεις παιχνίδια και άλλα 8MB κεντρικής μνήμης.

β) Εχω την υποψία πως το DOS δεν "βλέπει" αρκετή βασική μνήμη. Επανάφερες μετά το format τα παλιά σου autoexec.bat και config.sys; Αν τα έχασες, τρέξε τουλάχιστον το MEMMAKER.

γ) Η συνδρομή για έναν χρόνο στην CompuLink (βασικό πακέτο + Internet) κοστίζει 67.000 δρχ. Αν σε ενδιαφέρουν extra υπηρεσίες (Info Pack, Games Pack, Power Pack), υπάρχει φυσικά πρόσθετο κόστος. Το GameNet είναι δωρεάν (πληρώνεις μόνο 5.000 δρχ. για να πάρεις τα απαραίτητα serial numbers). Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείς να τηλεφωνήσεις στο 9249761-5.

δ) Για να βλέπεις και να επεξεργάζεσαι video μέσα από τον υπολογιστή σου, χρειάζεσαι μία video card. Σχετικό αφιέρωμα θα βρεις στο τεύχος 13 (Μάιος 1996) του "αδελφού" περιοδικού Multimedia & CD-ROM. Για να βλέπεις τηλεόραση μέσα από το PC σου, χρειάζεσαι μία κάρτα που ονομάζεται TV-tuner, την οποία θα βρεις σε όλα τα καλά καταστήματα.

Σε ό,τι αφορά τις προτάσεις σου, καταγράφτηκαν και να είσαι σίγουρος ότι θα ληφθούν σοβαρά υπόψη.

ΥΓ.: Συγχαρητήρια! Είσαι ένας ακόμα νικητής του διαγωνισμού των Pentium! Επειδή όμως αυτόν το μήνα υπήρξαν πολλοί νικητές και είμαστε ιδεολογικά αντίθετοι με την πραγματοποίηση κληρώσεων, αποφασίσαμε να δώσουμε στον καθένα από ένα κομμάτι του Pentium. Εσύ, λοιπόν, κέρδισες το καλαμάκι του φραπέ που είχαμε ακουμπήσει επάνω στο κουτί του και το οποίο μπορείς να παραλάβεις, εργάσιμες ημέρες και ώρες, από τα γραφεία του περιοδικού.

ΑΠΟ ΤΟ MEMMAKER ΩΣ ΤΗΝ TURBO PASCAL

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου από τη μέρα που σε πρωτοπήρα, το Σεπτέμβριο του 1995 (τεύχος 65). Είμαι κάτοχος ενός PC, 486DX2/80, 4MB RAM, 400MB HD, VGA έγχρωμη οθόνη, CD-ROM 2x, SoundBlaster Pro, ένα σύστημα δηλαδή σχετικά χαμηλό για τις σημερινές προδιαγραφές. Επειδή γράφω για πρώτη φορά, θα παρακαλούσα για δημοσίευση και απάντηση των ερωτημάτων μου.

1. Μπορείς να μου κάνεις ένα "πακέτο προτάσεων" για να αναβαθμίσω το σύστημά μου σε μια σχετικά χαμηλή τιμή;

2. Τι ακριβώς κάνει το Memmaker και πώς χρησιμοποιείται;

3. Μπορώ να παίξω παιχνίδια που χρειάζονται SVGA οθόνη στη VGA μου, η οποία είναι έγχρωμη;

4. Με το υπάρχον σύστημά μου μπορώ να συνδεθώ με το Internet και, αν ναι, τι άλλο χρειάζεται εκτός από ένα modem;

5. Ασχολούμαι με Turbo Pascal 6.0 και, αν και άρχισα πριν από 5-6 μήνες, έχω φτιάξει μερικά αρκετά καλά προγράμματα. Ο απώτερος στόχος μου όμως είναι να αρχίσω να φτιάχνω παιχνίδια. Για να το πετύχω αυτό χρειάζομαι κάποιο πρόγραμμα γραφικών ή υπάρχει κάτι σχετικό στην Turbo Pascal; Αν υπάρχει, τότε μπορείς να μου δώσεις πληροφορίες σχετικά με τη διαχείρισή του;

I think that's all!

ΥΓ. 1: Sorry αν σε κούρασα.

ΥΓ. 2: Αφού τώρα με το CD υπάρχει περισσότερος χώρος, γιατί δεν βάζετε τη συνέχεια του adventure Framed (τεύχος 65);

ΥΓ. 3: Ελπίζω σε δημοσίευση και απαντήσεις.

Δικός σας,

Γιώργος Κωνσταντινίδης

Φίλε Γιώργο,

Οι ερωτήσεις των φανατικών αναγνωστών μας είναι πάντοτε ευπρόσδεκτες. Ας περάσουμε, λοιπόν, να τις δούμε μία προς μία.

1. Αν χρησιμοποιείς τον υπολογιστή σου κυρίως για παιχνίδια, τότε πρέπει απαραιτήτως να προβείς σε αρκετές αναβαθμίσεις. Συγκεκριμένα, η μνήμη πρέπει να ανέλθει στα 16MB, ο σκληρός δίσκος στο 1GB τουλάχιστον, η οθόνη να γίνει SVGA και το CD-ROM εξαπλής ταχύτητας και άνω. Για τις χαμηλότερες δυνατές τιμές πρέπει εσύ ο ίδιος να κάνεις μια έρευνα αγοράς.

2. Το Memmaker είναι ένα πρόγραμμα διαχείρισης της μνήμης του υπολογιστή σου. Για να το τρέξεις, δώσε από τη γραμμή εντολών του DOS το όνομά του.

3. Δυστυχώς, δεν μπορείς. Θα χρειαστεί να αγοράσεις μία SVGA οθόνη. Το ότι είναι έγχρωμη δεν παίζει ρόλο, το SVGA mode έχει να κάνει με τις υποστηριζόμενες αναλύσεις και όχι με τα χρώματα.

4. Τηλεφωνική γραμμή και συνδρομή σε κάποιον Internet Services Provider.

5. Διαβιβάσαμε το ερώτημά σου στη στήλη "How To", από την οποία θα πάρεις τη σχετική απάντηση. Επίσης ενημερώσαμε τον υπεύθυνο του CD για το παιχνίδι που θέλεις να περιληφθεί.

ΥΓ.: Φυσικά και δεν μας κούρασες!

ΑΛΛΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ PENTIUM!

Αγαπητό PC Master, Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου (τεύ-

χος 72), αλλά πραγματικά εντυπωσιασμένος από την πλούσια ύλη σου. Τα συγχαρητήριά μου για την ανανέωση που κάνατε, επειδή τώρα το περιοδικό σας "δεν πιάνεται"!!! Αλλά ας περάσω στις ερωτήσεις μου.

1. Εχω έναν 486DX4/100, 8MB RAM, 1.2GB HD, SVGA 1MB, CD-ROM 6x, Windows 95, το οποίο χρησιμοποιώ αποκλειστικά για παιχνίδια. Κρατάει το σύστημά μου ή πρέπει να προχωρήσω σε αναβάθμιση;

2. Πώς και το Chaos Overlords δημοσιεύθηκε στα demos και του CD 8 και του CD 9; Ακόμα, γιατί το Storm_Us στα demos του CD 7 ξαναδημοσιεύθηκε στα demos του CD 9; Μήπως κέρδισα Pentium; (Βλ. τεύχος 76, σελ. 146 και τεύχος 74, σελ. 25).

3. Οταν προσπαθώ μέσα από τα Windows 95 να τρέξω μερικά παιχνίδια του CD σας, παίρνω το μήνυμα "you cannot run this application while another high-resolution application is running full-screen... Check the PIF settings to ensure they are correct". Γιατί συμβαίνει αυτό, αφού όλα τα παράθυρα είναι κλειστά; Μήπως παίζει κανένα ρόλο το ότι έχω προσθέσει το Norton Navigator;

ΥΓ. 1: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

ΥΓ. 2: Ελπίζω να μη γεμίσει ο κάδος ανακύκλωσης με ένα ακόμα γράμμα.

ΥΓ. 3: Θα μπορούσατε να μου εξηγήσετε στο γρίφο του control panel στο RIPPER (τεύχος 75, σελ. 93) πώς πρέπει να μετακινήσω τα sliders από την ΑΡΧΙΚΗ ΤΟΥΣ ΘΕΣΗ; Γιατί δοκίμασα να κάνω αυτό που έγραψε ο Ανδρέας, αλλά δεν πέτυχε.

ΥΓ. 4: Μπορείτε να δημοσιεύσετε τη λύση του Kingdom O' Magic;

Με εκτίμηση,
Βασίλης Τουλιάς, Δάφνη

Φίλε Βασίλη,
Τα συγχαρητήριά σου μας δίνουν δύναμη να συνεχίσουμε. Γρήγορα όμως στα ερωτήματά σου.

1. Το μόνο που χρειάζεται επιπλέον το σύστημά σου είναι 8MB μνήμης. Κατά τα άλλα, είναι ιδανικό για παιχνίδια, πλην κάποιων απαιτητικών simulators που χρειάζονται την ισχύ ενός Pentium για να αποδώσουν το maximum των δυνατοτήτων τους.

2. Ενας ακόμα νικητής κάποιου εξαρτήματος του Pentium. Εσύ, λοιπόν, κερδίζεις το ποτήρι του φραπέ μαζί με όλο το περιεχόμενό του που έχει απομείνει. Πέρνα όποτε θέλεις από το περιοδικό για να παραλάβεις το δώρο σου και να φωτογραφηθείς μαζί με τον αρχισυντάκτη (θα σου στοιχίσει κάτι παραπάνω βέβαια, αλλά αξίζει τον κόπο).

3. Δοκίμασε να τρέξεις τα παιχνίδια αυτά απευθείας από το directory τους και όχι μέσα από το interface του CD. Νομίζω πως δεν επηρεάζει σε τίποτα ο Norton Navigator.

4. Μεταφέραμε το ερώτημά σου στον κ. Τσουρινάκη και ελπίζουμε να υπάρξει η διευκρίνιση που ζήτησες. Πλήρης λύση του Kingdom O' Magic είναι δύσκολο να δημοσιευθεί, λόγω των πολλών διαφορετικών χαρακτήρων και paths που υπάρχουν. Στείλε όμως όποιο ερώτημα έχεις για το εν λόγω παιχνίδι στη στήλη "Adventure SOS" και ο κ. Τσουρινάκης θα επιληφθεί του θέματος...

ΠΑΡΑΘΥΡΙΚΑ... ΣΦΑΛΜΑΤΑ

Αγαπητό PC Master, Συγχαρητήρια!!! Είμαι 14 ετών και έχω ενθουσιαστεί (ειλικρινά δεν νομίζω πως υπάρχει άλλος χαρακτηρισμός εκτός από το ΑΡΙΣΤΟ!) με το ανανεωμένο PC Master. Συνεχίστε σε αυτό το υψηλότατο επίπεδο!

Ας περάσω όμως στα θέματά μου.

1. Είχα έναν 486/100 MHz με 8MB RAM και τον αναβάθμισα σε Pentium/133 με 16MB RAM. Πριν να κάνω την αναβάθμιση, τα Windows 95 δεν παρουσίαζαν κανένα απολύτως πρόβλημα. Τώρα, κάθε τρεις και λίγο, μου βγάζουν το "Error" με τις γνωστές επιλογές "Close" και "Details". Το μήνυμα λάθους εμφανίζεται ακόμα και όταν ξεκινάω τα Windows 95, χωρίς να κάνω απολύτως τίποτα, με αποτέλεσμα να αναγκάζομαι να πατάω το πλήκτρο Reset, αφού ούτε καν το πληκτρολόγιο δεν υπακούει. Σε κάθε "Error", σβήνει το πρόγραμμα στο οποίο δουλεύω και, καμιά φορά, εμφανίζεται συνεχώς, με αποτέλεσμα να μην μπορώ να αρχίσω καν το πρόγραμμα. Μήπως φταίει το μηχάνημά μου; (Γιατί δεν μπορώ να σκεφτώ τίποτε άλλο.) Τι πρέπει να κάνω;

2. Εχω επίσης έναν 386/16 MHz με 1MB RAM και 47MB HD. Γίνεται αναβάθμιση; Τι να τον κάνω;

3. Ενας φίλος μου είπε ότι θα βάλει ακόμα... κάμποσα MB RAM στον 486/133 που διαθέτει και η ταχύτητά του θα γίνει ισοδύναμη με έναν Pentium/100 MHz. Γίνεται αυτό;

4. Μήπως θα μπορούσατε να βάλετε στη στήλη "Hints & Tips" τις κινήσεις του "Rise of the Robots 2 - The Director's Cut";

ΥΓ. 1: Ευχαριστώ και... σας κούρασα;

ΥΓ. 2: Μπάααα... δεν νομίζω...

ΥΓ. 3: Ελπίζω προς δημοσίευση!

ΥΓ. 4: Μη με αφήσετε με την ελπίδα!

ΥΓ. 5: Stay the best!

Με εκτίμηση,
Πέτρος (Stone), Καρέας



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλε Πέτρο,
We intend to stay the best, όσο τουλάχιστον έχουμε τέτοιους πιστούς αναγνώστες! Περνάμε όμως αμέσως στις απαντήσεις.

1. Προφανώς δεν επανεγκατέστησες τα Windows 95 μετά την αναβάθμιση του υπολογιστή σου. Ε, μάλλον ήρθε η ώρα να το κάνεις! Κοτζάμ επεξεργαστή άλλαξες. Νόμιζες πως θα την "έβγαζες καθαρή" έτσι απλά;

2. Αναβάθμιση μπορεί να γίνει μόνο σε... Ακουμπιστήρι Ποδιών (αν είναι βολικό το tower). Συνιστούμε να τον φυλάξεις προκειμένου να τον δωρίσεις σε κάποιο Μουσείο Πληροφορικής από αυτά που θα ανοίξουν μετά το 2000.

3. Οταν έχεις τέτοιους φίλους, τι να τους κάνεις τους εχθρούς! Η αλήθεια είναι πως η μνήμη παίζει μεγάλο ρόλο στο υπολογιστικό σύστημα. Ενας 486/133 με 32MB είναι σαφώς ισχυρότερος από έναν Pentium/100 με 16.

4. Μεταφέραμε το αίτημά σου στον υπεύθυνο της στήλης κ. Γιαγιά, αλλά δεν είμαστε βέβαιοι ότι το πρόσεξε (εκείνη την ώρα κάτι μουρμούριζε -όχι και τόσο ευγενικό, αλήθεια- για τη διαιτησία των κ. Κουκουλεκίδη και Ταβουλαρέα στον αγώνα της ΑΕΚάρας με το Περιστέρι). Θα του το υπενθυμίσουμε όμως, don't worry...

ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΙΚΟΣ... ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ

Αγαπητό PC Master,
Σε αγοράζω από το τεύχος 58, αλλά αυτή είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Πιστεύω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής στην Ελλάδα, αλλά θα μου πεις πως αυτά τα έχεις ακούσει εκατομμύρια φορές. Λοιπόν, θα ήθελα να μου απαντήσεις στις εξής ερωτήσεις:

1. Αρχές Νοεμβρίου θα αγοράσω έναν υπολογιστή Pentium στα 133MHz με 32MB RAM και 1080MB HD, καθώς επίσης και ένα CD-ROM 6x. Αξίζει να πάρω και CD Recorder, από τη στιγμή που θα βγουν τα DVD;

2. Σε σχέση με το Internet, υπάρχει διαφορά εάν είναι αναλογικό ή ψηφιακό το τηλέφωνο;

3. Στο τεύχος 76 στη σελ. 9 (στήλη "Flash στα Νέα") έχεις γράψει: "Τα Deskpro 2000 ξεκινούν από την τιμή των 26.3000 δρχ."!!! Συγγνώμη, αλλά δεν υπάρχει τέτοια τιμή.

ΥΓ. 1: Η ερώτηση 3 μήπως έχει σχέση με τον κρυφό διαγωνισμό;
ΥΓ. 2: Σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε το γράμμα μου.
ΥΓ. 3: Συγγνώμη αν σας κούρασα με το μεγάλο γράμμα μου.
Σας ευχαριστώ,
Στριφτούλιας Βασίλης,
Πάτρα

Φίλε Βασίλη,
Τα καλά λόγια των αναγνωστών μας είναι το μόνο που δεν βαριόμαστε ποτέ να ακούμε. Ας περάσουμε όμως στα ερωτήματά σου.

1. Σωστή η παρατήρησή σου. Εάν δεν είναι επείγουσα η αγορά του CD Recorder, καλύτερα περίμενε την έλευση του νέου format, που σίγουρα θα αλλάξει πολλά στο χώρο των CD-ROMs.

2. Ναι, υπάρχουν δύο διαφορές. Πρώτον, στο ψηφιακό τηλέφωνο η σύνδεσή σου με τον Internet Provider θα είναι ασφαλώς καλύτερη, λόγω ανώτερης ποιότητας των ψηφιακών κέντρων σε σχέση με τα αναλογικά. Δεύτερον, με το ψηφιακό τηλέφωνο θα πληρώνεις περισσότερα από το αναλογικό για ίσο χρόνο σύνδεσης, αφού στο δεύτερο πληρώνεις μία μονάδα ανεξάρτητα από τη διάρκεια του τηλεφωνήματος, ενώ στο πρώτο οι μονάδες πέφτουν κάθε τρία λεπτά.

3. Ελα βρε κι εσύ, μια τελεία λάθος κάναμε κι εμείς και αμέσως να μας αποπάρεις! Πάντως, επειδή είσαι τόσο παρατηρητικός, θα πάρεις κι εσύ κάτι από τον Pentium. Συγχαρητήρια λοιπόν, κέρδισες το ταμπελάκι με τη φίρμα του!

Ο ΠΑΛΙΟΣ ΓΥΡΝΑ ΣΤΟ DOS

Αγαπητό PC Master,
Είμαι κι εγώ ένας από τους χιλιάδες αναγνώστες σου και τολμώ να πω ότι είμαι πιο παλιός ακόμα κι από τον φίλο Βασίλη Λιαρίκο (τεύχος 9), με τον οποίο μάλιστα συμφωνώ απόλυτα με τις παρατηρήσεις του. Η μόνη πρόταση που θα ήθελα να κάνω είναι να γίνει μια στήλη με TOP-10 παιχνιδιών που θα διαμορφώνουν οι αναγνώστες, όπως γινόταν στο παλιό καλό "PIXEL".

Επίσης, ως περήφανος κάτοχος ενός SPECTRUM +2 (αθάνατος!) και ενός 486DX/40 (θνητός...), θα ήθελα να εκφράσω δημόσια τα παράπονά μου προς τη Microsoft για τα Windows 95, 96 και ό,τι άλλο λειτουργικό σύστημα πρόκειται να κυκλοφορήσει στο μέλλον. Εντάξει, μπορεί να θεωρούνται φιλικά από ορισμένους, αλλά όχι και να οδηγηθούμε στην κατάργηση του DOS όπως σκοπεύει η Microsoft. Ολοι εμείς οι χρήστες προτιμήσαμε τα PCs γιατί μας έδιναν το δικαίωμα επιλογής να εργαζόμαστε (και να παίζουμε βεβαίως-βεβαίως) στο περιβάλλον που προτιμάμε. Αυτό το δικαίωμα τώρα έρχεται να μας το στερήσει η Microsoft, για να μας αναγκάσει να αναβαθμίζουμε κάθε τόσο το λειτουργικό μας και να κερδίζει σε βάρος μας. Για να μην αναφερθώ στις απαιτήσεις που έχουν τα καινούρια παιχνίδια, κυρίως της Origin (που, κατά τα άλλα, είναι η αγαπημένη μου εταιρία λόγω Wing Commander και Ultima). Καλώ, λοιπόν, όλους τους αναγνώστες να μην πέσουν στην παγίδα και να αναβαθμίζουν τον υπολογιστή τους μόνο όταν το κρίνουν αναγκαίο.

ΥΓ. 1: Ζήτω ο SPECTRUM!
ΥΓ. 2: Ζήτω ο ΘΡΥΛΟΣ!
ΥΓ. 3: Κάτω τα WINDOWS!
ΥΓ. 4: Στο CD 3 και στο CD 9 βρίσκεται το παιχνίδι Desert Raid. Κέρδισα τον Pentium;
ΥΓ. 5: Συγχαρητήρια σε όλους τους συντάκτες για τη σκληρή δουλειά τους.
Είστε οι καλύτεροι.
Φιλικά,
Θοδωρής Μητρομάρας,
Παλλήνη

Φίλε Θοδωρή,
Αδιαμφισβήτητα τα Windows είναι, σε μεγάλο βαθμό, υπεύθυνα για τη διάδοση των υπολογιστών σε ολοένα περισσότερους νέους χρήστες, ωστόσο δεν μπορούμε παρά να συμφωνήσουμε μαζί σου στις ε-

πιφυλάξεις σου για τον παραγκωνισμό από τη Microsoft του παλιού, καλού DOS. Συμφωνούμε επίσης, και προσυπογράφουμε, πως δεν πρέπει να κάνουμε αναβάθμιση μόνο για την αναβάθμιση, αλλά να σταθμίζουμε σωστά τις ανάγκες μας σε υπολογιστική ισχύ, χωρίς υπερβολές. Δυστυχώς, δεν ανήκεις στους τυχερούς γιατί ήδη ένας αναγνώστης πρόσεξε αυτό που αναφέρεις πριν από σένα (άλλη φορά να κολλάς κανένα δεκαχίλιαρο στο φάκελο για να προσέχουμε το γράμμα σου και να το ανοίγουμε πρώτο). Σε ευχαριστούμε, τέλος, για τα καλά λόγια και χαιρόμαστε που έχουμε σκεπτόμενους αναγνώστες σαν εσένα (έστω και Γαύρους - όλοι δικαιούμαστε να έχουμε από ένα ελάττωμα εξάλλου).

ΕΝΑΣ ΜΑΝΙΑC ΡΩΤΑ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας 14χρονος φανατικός αναγνώστης σου και θέλω να σας δώσω τα θερμά μου συγχαρητήρια για την αποτελεσματική δουλειά που κάνετε. Ας προχωρήσω τώρα στα ερωτήματά μου.

1. Κατά τη γνώμη σου, πόσο υπολογίζεις, πάνω-κάτω, ότι μου κόστισε η αγορά του εξής μηχανήματος: Pentium στα 120MHz, 16MB RAM, 1GB HD, 15" SVGA monitor (low radiation), CD-ROM 4x, κάρτα ήχου SoundVision Gold 16 και εσωτερικό modem 28.800.

2. Πόσο κοστίζει η αναβάθμιση του επεξεργαστή μου σε 133 ή 150MHz;

3. Είναι δυνατό να γίνει αναβάθμιση της ταχύτητας του CD-ROM και, αν ναι, πόσο κοστίζει;

4. Θα μπορούσες να μου υποδείξεις μερικές διευθύνσεις στο δίκτυο του Internet που να μου είναι χρήσιμες στα μαθήματα του Γυμνασίου;

5. Ποια είναι η γνώμη σου για το Wing Commander IV; Βαθμολόγησέ το με άριστα το 10.

6. Με συμβουλεύεις να αγοράσω το FIFA Soccer 96 τώρα ή αναμένεται κάτι καλύτερο; Μήπως γνωρίζεις αν θα κυκλοφορήσει το FIFA Soccer 97; Αν ναι, πότε;

Αυτές ήταν οι ερωτήσεις μου και θα χαιρόμουν πολύ αν μου απαντήσετε, έστω κι αν δεν δημοσιευθεί το γράμμα.

Με εκτίμηση,
ο PC Maniac

ΥΓ.: Σας συγχαίρω για το αφιέρωμα στα Soccer Games στο τεύχος 75.

Αγαπητέ φίλε,
Σε ευχαριστούμε πολύ για την εκτίμησή σου προς το περιοδικό. Περνάμε όμως στις απορίες σου.

1. Χμ... Ας μαντέψουμε: Δεν σου κόστισε τίποτα, γιατί ο μπαμπάς σου έχει κατάστημα πώλησης computers.

2. Οταν θα αποφασίσεις να κάνεις την αναβάθμιση, κάνε μερικά τηλεφωνήματα στα καταστήματα που διαφημίζονται στο περιοδικό για να μάθεις τις τιμές. Η αγορά είναι ρευστή και οι τιμές αλλάζουν συνεχώς (στη συντριπτική πλειοψηφία των περιπτώσεων προς τα κάτω), οπότε δεν έχει νόημα να σου απαντήσουμε.

3. Κάτι τέτοιο, δυστυχώς, δεν μπορεί να γίνει. Θα χρειαστεί να αγοράσεις καινούριο CD-ROM, αν θέλεις μεγαλύτερη ταχύτητα.

4. Η ερώτησή σου είναι γενικής φύσεως και καθώς έχουμε αποχωριστεί εδώ και καιρό τα γυμνασιακά θρανία είναι δύσκολο να σου δώσουμε μια συγκεκριμένη απάντηση. Σου συστήνουμε, λοιπόν, να χρησιμοποιήσεις Web Search Engines και να ψάξεις για τα θέματα που σε ενδιαφέρουν με τη μέθοδο της λέξης-κλειδί. Σίγουρα θα έχεις θεαματικά αποτελέσματα. Μερικές από τις πιο δημοφιλείς Search Engines είναι οι Yahoo (www.yahoo.com), Infoseek (www.infoguide.com), Lycos (www.lycos.com), Altavista (altavista.digital.com) και Webcrawler (www.webcrawler.com/).

5. Στο τεύχος 72 (Απρίλιος 1996) περιλαμβάνεται το σχετικό Special Review και έχει βέβαια διατυπωθεί η γνώμη του αρμόδιου συντάκτη μας.

6. Η αλήθεια είναι πως σύντομα αναμένονται πολλά και ενδιαφέροντα football games, για τα οποία θα σας κρατάμε ενήμερους μέσα από τις στήλες του περιοδικού. Το FIFA 97 έχει ανακοινωθεί για τα τέλη Νοεμβρίου.



ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Μάριος Καρακατσάνης: Προτού αλλάξεις motherboard, βεβαιώσου πως δεν φταίει το mouse, το οποίο εξάλλου είναι φθηνό εξάρτημα. Με 2.000-3.000 δρχ. αγοράζεις ένα καινούριο ποντίκι, ενώ η καημένη η motherboard (που μπορεί να μη φταίει σε τίποτα εξάλλου) είναι κομμάτι ακριβούτσικη...

Κώστας Χατζάρας: Καταρχήν, η κάρτα γραφικών σου είναι σίγουρα SVGA, αφού τα παιχνίδια που αναφέρεις τρέχουν σε ανάλυση 640x480. Το πρόβλημα είναι πως για την ανάλυση αυτή απαιτητικά παιχνίδια, όπως αυτά που παίζεις εσύ, χρειάζονται Pentium και 16MB μνήμης για να μην έχουν πρόβλημα στην ταχύτητα. Σκέψου λοιπόν σοβαρά τη σχετική αναβάθμιση. Οσο για βιβλία προγραμματισμού, διάβασε τον κατάλογο που δημοσιεύουμε στις τελευταίες σελίδες κάθε τεύχους του περιοδικού και σίγουρα θα βρεις κάτι που ταιριάζει στην περίπτωσή σου. Σου συνιστάμε, πάντως, να ξεκινήσεις με τη Visual Basic 3. ■

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ.

Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Κ. Βασιλάκη

SPRITES!

Αγαπητό PC Master,
Το ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό του χώρου κ.λπ. το ξέρεις, γι' αυτό θα περάσω κατευθείαν στο θέμα. Εχω κάποιες ερωτήσεις για τον προγραμματισμό σε Turbo C++.

α) Θέλω να κουνάω μια φιγούρα με τα βελάκια. Με το πάνω να πηδάει και με το κάτω να σκύβει.

β) Πώς μπορώ να κάνω scrolling αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω σε δύο εικόνες bmp (ή TPG): Ανάλυση οθόνης 320x200 και 800x600.

γ) Πώς μπορώ να κάνω parallax scrolling;

δ) Πώς μπορώ να έχω ένα background με κίνηση (βλ. Street Fighter) και όταν περνάει μία φιγούρα από μπροστά να μην το χαλάει;

ε) Πώς μπορώ να παίξω μια wav ή raw μουσική στο background; Εχω SoundBlaster Pro 220h, IRQ 5 και DMA 1. Μη με παραπέμψεις σε επόμενο τεύχος, please!

Φιλικά,
Χαρίλαος Θώμος

ΥΓ. 1: Δημοσιεύστε το γραμματάκι μου. Τρίτη φορά είναι.

ΥΓ. 2: Αν δεν το δημοσιεύσετε, βάλτε τουλάχιστον τα listings στο CD.

ΥΓ. 3: Είναι μεγάλη ανάγκη.

ΥΓ. 4: You are the best.

ΥΓ. 5: Τέλος τα ΥΓ.

ΥΓ. 6: Ελπίζω να μη σας κούρασα.

✔ α) Για να προσδώσουμε κίνηση σε μία φιγούρα συνήθως τη ζωγραφίζουμε σε διάφορες "στάσεις". Στην περίπτωσή μας, για παράδειγμα, μία "κανονική", μία στάση άλματος και μία στάση σκυψίματος. Στη συνέχεια, ανάλογα με την είσοδο από το χρήστη, προβάλλουμε την κατάλληλη στάση στην οθόνη. Αυτή η τεχνική φαίνεται και στο πρόγραμμα που υπάρχει στο αρχείο SPRITE.C στο CD-ROM του περιοδικού. Πρέπει να παραδεχτούμε ότι οι φιγούρες δεν είναι οι πιο καλοσχεδιασμένες που έχουν περάσει από οθόνες υπολογιστών αλλά κάνουν τη δουλειά τους. Το πρόγραμμα περιέχει επίσης επεξηγηματικά σχόλια που θα βοηθήσουν στην κατανόησή του.

β) Δεν είμαστε απόλυτα σίγουροι τι εννοείς με το "δύο εικόνες". Στο αρχείο SCROLL.C, που βρίσκεται στο CD-ROM του περιοδικού μπορείς να βρεις διαδικασίες που εκτελούν κύλιση της οθόνης προς οποιαδήποτε κατεύθυνση (αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω) κατά ένα εικονοστοιχείο, στις καταστάσεις οθόνης 320x200x256 και 800x600x256. Από τη στιγμή που θα τοποθετήσεις οποιαδήποτε γραφικά πάνω στην οθόνη, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τις διαδικασίες αυτές για την κύλισή τους. Προσοχή, στο ότι κάθε διαδικασία λειτουργεί σωστά μόνο αν κληθεί, όταν η οθόνη βρίσκεται στην κατάλληλη κατάσταση. Οι διαδικασίες συνεργάζονται με τον οδηγό SVGA.BGI, λειτουργούν όμως και αν η οθόνη έχει απλώς έρθει στην επιθυμητή κατάσταση μέσω της λειτουργίας 0 της διακοπής 010h. Για καλύτερη απόδοση, όλες οι διαδικασίες έχουν κωδικοποιηθεί σε συμβολική γλώσσα (assembly).

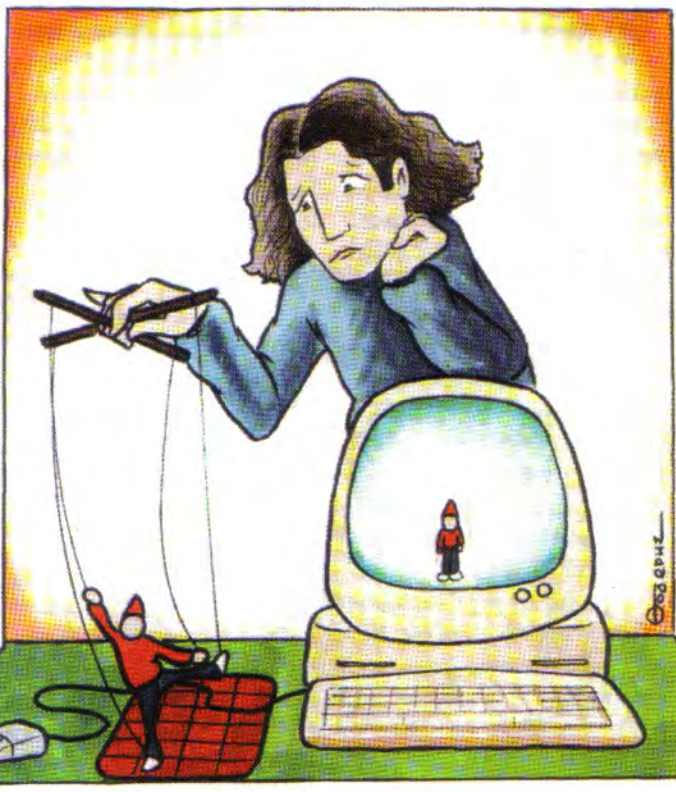
γ) Παραλλακτική κύλιση επιτυγχάνεται με το να κυλίονται διαφορετικά τμήματα της οθόνης με διαφορετική ταχύτητα. Ετσι, αν το πάνω μισό της οθόνης κυλίεται αριστερά με συγκεκριμένη ταχύτητα, ενώ το κάτω μισό κυλίεται αριστερά με διπλάσια ταχύτητα, τότε έχουμε παραλλακτική κύλιση και δημιουργείται η εντύπωση ότι το κάτω μισό της οθόνης βρίσκεται πιο "κοντά" στο χρήστη.

δ) Το κινούμενο φόντο μπορεί να υλοποιηθεί με δύο τρόπους:

1. Το φόντο φυλάσσεται σε κάποια περιοχή μνήμης. Κάθε φορά εμφανίζεται στην οθόνη το κατάλληλο κομμάτι του και πάνω από αυτό τυπώνονται οι φιγούρες. Η περιοχή μνήμης του φόντου δεν τροποποιείται ποτέ και έτσι το φόντο δεν καταστρέφεται.

2. Το φόντο υπάρχει μόνο στην οθόνη. Προτού τυπώσουμε οποιαδήποτε φιγούρα, σώζουμε την περιοχή του φόντου πάνω στην οποία θα τυπωθεί η φιγούρα. Για να μετακινήσουμε το φόντο, επαναφέρουμε όλα τα σωσμένα κομμάτια, εκτελούμε τη μετακίνηση και ξανατυπώνουμε τις φιγούρες.

ε) Δυστυχώς, θα



το κάνουμε, μια και τα περιθώριά μας γι' αυτό το τεύχος έχουν στενέψει πολύ (η απάντηση στο δεύτερο ερώτημα ήταν ένα από τα τρία μεγαλύτερα προγράμματα που έχουν δημοσιευθεί στη στήλη!). Θα προσπαθήσουμε να καλύψουμε την ερώτηση στο επόμενο τεύχος.

BLOAD ΚΑΙ BSAVE

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας μικρός αναγνώστης σου και σε διαβάζω από το 1993. Είσαι το καλύτερο περιοδικό, μια και είμαι "πωρωμένος" με τον κόσμο της Πληροφορικής. Τώρα όμως ας περάσω στις ερωτήσεις μου:

1) Στο HELP της VB 3.0 Professional Edition έχω βρει πώς να κάνω declare πολλά API Functions, όμως δεν λέει πουθενά σε τι εξυπηρετεί κάθε API function ούτε τι σημασία έχουν οι παράμετροι που δέχεται. Θα σε παρακαλούσα να μου προτείνεις κάποιο βιβλίο που να εξηγεί τα πάντα σχετικά με τα API functions. Σε παρακαλώ, μη μου πεις να ρίξω μια ματιά σε βιβλιοπωλεία στη Στουρνάρη γιατί ήμουν προχθές μα δεν βρήκα τίποτα.

2) Τον τελευταίο καιρό φτιάχνω ένα σχεδιαστικό πρόγραμμα σε QBasic. Στην αρχή του προγράμματος υπάρχουν εντολές για τη χρήση του mouse και κατόπιν χρησιμοποιώ περίπου 6 εντολές BLOAD για να φορτώσω 6 εικόνες. Ομως, όταν κάνω κλικ με το mouse κάπου στην οθόνη του σχεδιαστικού και περιμένω να φορτωθεί μια εικόνα ακόμα (έχω προγραμματίσει να εκτελείται άλλη μία BLOAD όταν γίνεται κλικ), το πρόγραμμα διακόπτεται και εμφανίζεται η οθόνη της QBasic με το μήνυμα "Bad file mode". Δεν με πειράζει αυτή η διακοπή γιατί καταλαβαίνω πως οφείλεται στη λάθος αποθήκευση της εικόνας. Η συνέχεια είναι που με εκπλήσσει: μετά τη διακοπή πατάω SHIFT+F5 για restart και τότε μου εμφανίζεται το μήνυμα του DOS:

DOS memory-arena error
Memory allocation error
Cannot load COMMAND.COM, system halted

Τότε το σύστημα κολλάει και η μόνη λύση είναι το reset. Αλλες φορές πάλι, μόλις τρέχω το πρόγραμμα πριν να κάνω κλικ (για να αποφύγω τα παραπάνω) βγαίνω με Esc (το έχω προγραμματίσει να σταματάει με Esc) και τότε εμφανίζεται η οθόνη της QBasic (μισή όμως) και χωρίς να λειτουργεί τίποτα. Το συμπέρασμα που βγάζω από αυτή την υπόθεση είναι ότι από τα πολλά BLOAD "τρώγεται" αρκετή μνήμη και έτσι "κολλάει" το PC. Ειδικά στην πρώτη περίπτωση υποψιάζομαι ότι κατά κάποιο τρόπο το σχεδιαστικό πρόγραμμα υπερκαλύπτει την περιοχή της μνήμης που καταλαμβάνει το COMMAND.COM, όμως πάλι δεν είμαι σίγουρος. Παρακαλώ, εξηγήστε μου τι συμβαίνει.

Τέλος (ουφ!).
Φιλικά,
Σ.Μ.

ΥΓ. 1: Σας ικετεύω, κάντε επιτέλους εκείνη τη στήλη για προγραμματισμό της Sound-Blaster από QBasic!

ΥΓ. 2: Απαντήστε μου όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Ειλικρινά είναι μεγάλη ανάγκη.

✔ 1) Οι συναρτήσεις API των Windows περιγράφονται στα βιβλία που έχουν τίτλους "Windows Programmer's Reference" ή παραπλήσιους και όχι σε βιβλία εξειδικευμένα για Visual Basic, δεδομένου του ότι οι συναρτήσεις αυτές μπορούν να κληθούν από οποιαδήποτε γλώσσα προγραμματισμού. Επίσης, στη Visual Basic 4.0 υπάρχει ένα αρχείο WINAPI\WIN32API.TXT που δίνει μία πολύ σύντομη περιγραφή των συναρτήσεων API των Windows καθώς και το αρχείο WINAPI\WINMMSYS.TXT, το οποίο περιγράφει τις συναρτήσεις API των Windows που αφορούν στο χειρισμό πολυμέσων. Αντίστοιχα αρχεία πρέπει να υπάρχουν και στη Visual Basic 3.0 (δυστυχώς δεν υπήρχε πρόσβαση σε μηχάνημα με εγκαταστημένη τη Visual Basic 3.0 για να το επιβεβαιώσουμε).

2) Το πρώτο σφάλμα που αναφέρεις ("Bad file mode") εμφανώς οφείλεται στο ότι το αρχείο που επιχειρείς να φορτώσεις με την εντολή BLOAD δεν έχει σωθεί με την εντολή BSAVE, οπότε δεν έχει την κατάλληλη επικεφαλίδα των 7 bytes (το πρώτο byte του αρχείου έχει πάντα την τιμή 0FDh -253 στο δεκαδικό σύστημα-, τα τέσσερα επόμενα bytes είναι η διεύθυνση από την οποία σώθηκαν τα δεδομένα -πρώτα η μετατόπιση και μετά το τμήμα και τα τελευταία δύο bytes είναι το μήκος των δεδομένων). Από το σημείο αυτό και μετά, και τα δύο φαινόμενα δείχνουν να έχουν μία κοινή αιτία: είναι αδύνατο για το σύστημα να επιστρέψει στο περιβάλλον της QBasic, κάτι που πιθανότατα οφείλεται στην καταστροφή της στοίβας της QBasic. Δεδομένου του ότι δεν έχουμε το πρόγραμμά σου είναι αδύνατο να σου υποδείξουμε την ακριβή αιτία, θα σου επισημάνουμε όμως μερικά σημεία τα οποία θα πρέπει να προσέξεις:

α) Βεβαιώσου ότι ο κώδικας για το χειρισμό του ποντικιού (ο οποίος πιθανότατα είναι κάποια υπορουτίνα σε γλώσσα μηχανής που καλείται με CALL ABSOLUTE) είναι σωστός και ότι είναι αποθηκευμένος σε κάποια μεταβλητή τύπου πίνακα, η οποία δεν χρησιμοποιείται για κανέναν άλλο λόγο. Επίσης, φρόντισε να μην εκτελείται καμία εντολή CLEAR από τη στιγμή που δημιουργείς τη μεταβλητή αυτήν.

β) Ελεγξε τον τρόπο με τον οποίο φορτώνονται οι εικόνες. Σε όλες τις εντολές BLOAD πρέπει οπωσδήποτε να χρησιμοποιείται το δεύτερο όρισμα (που καθορίζει τη μετατόπιση στην οποία θα φορτωθούν τα περιεχόμενα του αρχείου), ειδάλλως τα δεδομένα θα φορτωθούν στη θέση από την οποία είχαν αποθηκευθεί, που μπορεί να είναι κατειλημμένη από άλλες μεταβλητές ή τη στοίβα της QBasic. Το δεύτερο όρισμα θα πρέπει να δείχνει σε χώρο τον οποίο έχεις δεσμεύσει σε κάποια μεταβλητή τύπου πίνακα και, προτού δοθεί η εντολή BLOAD, θα πρέπει να έχεις εκτελέσει την κατάλληλη εντολή DEF SEG.

Η σωστή ακολουθία εντολών για το φόρτωμα δεδομένων από ένα αρχείο που έχει δημιουργηθεί με την εντολή BSAVE είναι:

```
DEF SEG VARSEG(MyTable(1))
BLOAD "myfile.bld",
   VARPTR(MyTable(1))
```

Σημείωση της στήλης: Παρακαλούμε να απευθύνετε στη στήλη συγκεκριμένες ερωτήσεις και όχι γενικές, όπως για παράδειγμα "πώς θα φτιάξω ένα παιχνίδι;". Εξειδικεύοντας τα ερωτήματά σας, μας βοηθάτε να σας απαντήσουμε πιο γρήγορα και με μεγαλύτερη σαφήνεια.

όπου ο πίνακας MyTable πρέπει να έχει ήδη δηλωθεί με μία εντολή DIM και να έχει αρκετό χώρο για να φιλοξενήσει τα δεδομένα. Η πληροφορία για το πόσος χώρος χρειάζεται, μπορεί βέβαια να εξαχθεί από το αρχείο, αλλά αυτό προϋποθέτει ότι πρέπει πρώτα να το ανοίξουμε ως BINARY, να διαβάσουμε τα bytes 6 και 7 και στη συνέχεια να το ξανακλείσουμε (το μήκος δίνεται από τον τύπο byte 6 + 256 * byte 7).

Τέλος, ο πίνακας MyTable μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την αποθήκευση δεδομένων που περιέχονται σε περισσότερα από ένα αρχεία, αρκεί να έχει αρκετό μέγεθος. Για παράδειγμα, αν κάθε αρχείο έχει δεδομένα μεγέθους 6000 bytes, μπορούμε να δηλώσουμε των πίνακα με

```
DIM MyTable%(1 TO 21500)
```

και να φορτώνουμε κάθε εικόνα με τις εντολές

```
DEF SEG VARSEG(MyTable%(1))
BLOAD "myfile.bld",
   VARPTR(MyTable%(1)) + (I - 1) *
   6000
```

όπου I είναι ο αριθμός της εικόνας που θέλεις να φορτώσεις (στο συγκεκριμένο παράδειγμα μπορεί να είναι από ένα έως 7, δεδομένου του ότι για τον πίνακα έχουν δεσμευθεί 43000 bytes -21500 * 2- και έτσι χωράνε μόλις 7 εικόνες μεγέθους 6000 bytes, ενώ τα τελευταία 1000 bytes είναι ένα περιθώριο ασφαλείας για την αποφυγή δυσάρεστων εκπλήξεων).

γ) Προσοχή στην αλληλεπίδραση μεταξύ των εντολών DEF SEG που χρειάζονται για την κλήση του κώδικα, για το χειρισμό του ποντικιού και των εντολών DEF SEG που χρησιμοποιούνται στο φόρτωμα των εικόνων. Η εντολή CALL ABSOLUTE πρέπει να εκτελείται αμέσως μετά την αντίστοιχη εντολή DEF SEG, ενώ εντολές DEF SEG πρέπει να βρίσκονται επίσης αμέσως πριν από κάθε εντολή BLOAD. Στην αντίθετη περίπτωση διατρέχουμε τον κίνδυνο είτε να φορτώσουμε μία εικόνα πάνω από τον κώδικα είτε να καλέσουμε προς εκτέλεση τα περιεχόμενα μιας εικόνας, αντί του κώδικα χειρισμού του ποντικιού. Ετσι το πρόγραμμα θα πρέπει να έχει τη μορφή:

```
DIM MouseCode%(1 TO μέγεθος
   κώδικα)
' εγκατάσταση του κώδικα για το
   ποντίκι και έλεγχος ύπαρξης
   ποντικιού
DIM ImageTable%(1 TO μέγεθος
   εικόνων)

' Φόρτωμα εικόνας
DEF SEG VARSEG(ImageTable%(1))
BLOAD file$,
   VARPTR(ImageTable%(1)) +
   πρόσθετη μετατόπιση

' Ανάγνωση ποντικιού
DEF SEG VARSEG(MouseCode%(1))
CALL ABSOLUTE
   VARPTR(MouseCode%(1)) +
   πρόσθετη μετατόπιση
```

Ελπίζουμε ότι οι πληροφορίες αυτές θα σε βοηθήσουν να πείσεις το πρόγραμμά σου να συμπεριφέρεται καλύτερα. Οσον αφορά στη SoundBlaster, θα φροντίσουμε να ασχοληθούμε και από αυτήν τη στήλη στα προσεχή τεύχη, δοθείσης της ευκαιρίας.

SCROLLING ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Αγαπητό PC Master, Είμαι 15 χρόνων και τακτικός αναγνώστης σου από το τεύχος 44. Από τις στήλες σου θαυμάζω το HOW TO και ασχολούμαι με QBasic.

α) Ο αναγνώστης σου Μενέλαος Βεργής (How To, τεύχος 72, σελ. 117) ζήτησε ένα προγραμματάκι (2ο αίτημα) που να κινεί ένα ανθρωπάκι μεταξύ τοίχων. Θα μπορούσατε -αν γίνεται- να δημοσιεύσετε το ίδιο πρόγραμμα για QBasic; Προσπαθώ να φτιάξω κάτι σαν το DOGS.

β) Μπορείτε να δημοσιεύσετε ένα πρόγραμμα που να κυλά μία οθόνη με γραφικά προς τα πίσω (όπως σε κάποια shoot'em up με αεροπλανάκια και κάθετο scrolling) όπου δίνει την εντύπωση ότι αυτά κινούνται μπροστά (π.χ. Raptor, New Order κ.λπ.). Αν δεν γίνεται, μπορείτε να το γράψετε σε Turbo Pascal;

γ) Θα μπορούσατε να δώσετε μερικές σταθερές κίνησης χαρακτήρων με κάποια εξήγηση (όπως η ChaseHero και η RectangleMove που είχατε δώσει στο How To, τεύχος 61, 1ο γράμμα) και ποιες τιμές πρέπει να παίρνουν;

δ) Τι κάνουν οι εντολές PEEK και POKE; Δώστε ένα παράδειγμα.

ε) Πόσες SCREEN έχει η QBASIC; Οι διαφορές μεταξύ τους είναι στην ανάλυση;

στ) Μπορείτε να μου προτείνετε δύο ΚΑΛΑ βιβλία για QBasic και ας θεωρηθεί ότι προπαγανδίζετε κάποια, γιατί πραγματικά έχω πελαγώσει. Please... Μη με στείλετε για βόλτες στα βιβλιοπωλεία.

ζ) Ποια είναι η νεότερη έκδοση της QBasic;

η) Με ποια χρονολογική σειρά εμφανίστηκαν οι Pascal, Basic και Logo(!);

Κώστας Καρβουνιάρης

ΥΓ. 1: Τι γίνεται με τη στήλη προγραμματισμού για QBasic; Θα το σκέφτεστε πολύ ακόμα;

ΥΓ. 2: Χαιρετίσματα στον Πατρίκο.

ΥΓ. 3: Δεν μπορώ, δεν μπορώ, φέρτε μου τη θάλασσα εδώ.

ΥΓ. 4: Ελπίζω σε σύντομη δημοσίευση.

✔ α) Το πρόγραμμα που αναφέρεις, μεταφρασμένο σε QBasic βρίσκεται στο αρχείο SPRWALL.BAS, στο CD-ROM του περιοδικού.

β) Για να επιτευχθεί κύλιση (scrolling) της οθόνης με αποδεκτή ταχύτητα, πρέπει να χρησιμοποιηθεί κώδικας μηχανής, μια και η χρήση των εντολών GET και PUT εμπεριέχει μία μεταφορά δεδομένων από τη μνήμη οθόνης προς τη "συμβατική" και μία αντίστροφη μεταφορά, κάτι που έχει δυσμενείς συνέπειες στην απόδοση. Δυστυχώς όμως για κάθε κατάσταση της οθόνης (screen mode) απαιτείται διαφορετικός κώδικας μηχανής και είναι αδύνατο να καλύψουμε όλες τις καταστάσεις οθόνης. Ετσι, στο αρχείο SCROLL.BAS στο CD-ROM του περιοδικού υπάρχει κώδικας για την κύλιση της οθόνης όταν χρησιμοποιούμε κατάσταση 13 (320x200 με 256 χρώματα). Ελπίζουμε ότι αυτή η επιλογή ταυτίζεται με τις προθέσεις σου. Η ίδια περιπτωσιολογία ισχύει και όταν χρησιμοποιούμε Pascal.

γ) Η χρήση συμβολικών ονομάτων με τη μορφή σταθερών έχει ως μόνο στόχο να βελτιώσει την αναγνωσιμότητα του προγράμματος, να το κάνει δηλαδή πιο κατανοητό με λιγότερη ανάγκη για την ανάλυση του κώδικα.

Ετσι, η σταθερά κίνησης ChaseHero δηλώνει αρκετά σαφώς ότι η εχθρική φιγούρα πρέπει να κυνηγά το χαρακτήρα που ελέγχει ο παίκτης, ενώ η σταθερά RectangleMove, με τη σειρά της, δείχνει ότι η εχθρική φιγούρα κινείται σε μία ορθογώνια τροχιά. Φυσικά, ο κώδικας είναι αυτός που πρέπει να υλοποιήσει τον σχετικό αλγόριθμο κίνησης, δηλαδή να ελέγχει την τιμή της κατάλληλης παραμέτρου και να τροποποιεί τις συντεταγμένες της φι-

γούρας. Στο πρόγραμμα αυτό μπορούν να προστεθούν και άλλοι αλγόριθμοι κίνησης, για παράδειγμα, VerticalMove για να κινείται ο χαρακτήρας πάνω-κάτω στην οθόνη. Ο ορισμός ενός νέου αλγορίθμου απαιτεί να δηλωθεί η σχετική σταθερά κίνησης (με τιμή διακριτή από όλες τις υπόλοιπες) και να παρατεθεί και ο κατάλληλος κώδικας στη δομή SELECT CASE (Sprites(I).MoveAlgorithm), όπου κινούνται οι εχθρικές φιγούρες.

δ) Η εντολή PEEK χρησιμοποιείται για να διαβαστεί μία θέση μνήμης, ενώ η εντολή POKE για να θέσουμε μία θέση μνήμης σε κάποια επιθυμητή τιμή. Και στις δύο εντολές, η προσπελαζόμενη θέση μνήμης καθορίζεται από την παράμετρο της εντολής που ορίζει τη μετατόπιση (η μοναδική παράμετρος της εντολής PEEK, ενώ στην εντολή POKE είναι η πρώτη παράμετρος) καθώς και από το ποια εντολή DEF SEG έχει εκτελεστεί τελευταία. Αν η τελευταία εντολή DEF SEG έχει καθορίσει ως εξ ορισμού τμήμα το s, ενώ η μετατόπιση που καθορίζεται από την εντολή είναι o, τότε η εντολή θα προσπελάσει τη θέση μνήμης 16 * s + o. Αν δεν έχει εκτελεστεί καμία εντολή DEF SEG ή η τελευταία εντολή DEF SEG που εκτελέστηκε δεν είχε παραμέτρους, τότε το s θα έχει την εξ ορισμού τιμή που του αποδίδει η QBasic.

Η δεύτερη παράμετρος στην εντολή POKE δίνει την τιμή που θέλουμε να αποθηκεύσουμε στην προσπελαζόμενη θέση μνήμης. Χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή όταν χρησιμοποιούμε την εντολή POKE, διότι εσφαλμένη χρήση της θα μπορούσε να καταστρέψει ζωτικές για τη λειτουργία του συστήματος πληροφορίες (το περιβάλλον της QBasic, τον κώδικα κάποιου παραμένοντος προγράμματος, τους πίνακες διακοπών του συστήματος κ.λπ.) κάτι που θα οδηγήσει σε κάποια θεαματική κατάρρευση.

ε) Η QBasic διαθέτει 11 καταστάσεις οθόνης. Οι διαφορές τους είναι οι ακόλουθες:

- μερικές από αυτές (0 και 7) υποστηρίζουν μόνο κείμενο, ενώ οι υπόλοιπες επιτρέπουν και την εμφάνιση γραφικών,
- μερικές καταστάσεις υποστηρίζονται μόνο για συγκεκριμένες κάρτες οθόνης,
- η ανάλυση, το πλήθος των χρωμάτων που μπορούν να εμφανιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη και ο αριθμός σελίδων οθόνης που υποστηρίζονται είναι διαφορετικά για κάθε κατάσταση.

στ) Δοκίμασε κάποιο μεταφρασμένο βιβλίο, για παράδειγμα, των εκδόσεων "Κλειδάριθμος".

ζ) Η έκδοση 1.1 που κυκλοφόρησε μαζί με το MS-DOS 6.2

η) Πιθανότατα η σειρά είναι Basic, Pascal, Logo αλλά κανείς δεν είναι απόλυτα σίγουρος...

ΠΕΡΙ ΠΑΝΤΟΣ ΕΠΙΣΤΗΤΟΥ

Αγαπητό PC Master, Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω. Περιττό να σου πω πως είσαι το καλύτερο περιοδικό στην Ελλάδα. Ας περάσουμε όμως στις απορίες μου. Εχω έναν υπολογιστή 486/66, 4 MB, WIN 3.1 και DOS, CD, κάρτα ήχου 16 bit και έγχρωμη οθόνη. Προγραμματίζω στην Turbo Pascal 7 και έχω μερικές απορίες:

α) Τι είναι η assembly στην Pascal και πώς τη χρησιμοποιούμε; Δώσε μου μερικές εντολές της και γράψε ένα μικρό παραδειγματάκι για να δω τη λειτουργία της.

β) Για να συνδεθούμε με το Internet μέσω CompuLink, εκτός από τη συνδρομή χρεωνόμαστε και από τον Ο.Τ.Ε.;

γ) Γιατί στη στήλη Programming δεν προγραμματίζετε στη Visual Basic 4.0, παρά μόνο στη Visual C++; Ετσι θα λύσετε τις απορίες περισσότερων αναγνωστών.

δ) Σε κάποιο παλιό τεύχος είχατε δημοσιεύσει ένα πρόγραμμα δικό μου στο CD, την αμοιβή όμως (5.000 δρχ.) δεν την έχω δει ακόμα.

ε) Στο CD βάλτε λιγότερα παιχνίδια και περισσότερα προγραμματάκια για να μας κάνουν τη ζωή ακόμα ευκολότερη.

Ευχαριστώ από τώρα. Ελπίζω και στη δημιουργία του PC MASTER CLUB. Γιατί δεν φτιάχνετε έναν κόμβο και στην Καλαμάτα;

Τάκης Βλαχογεωργακόπουλος

✔ α) Η συμβολική γλώσσα (assembly) είναι γλώσσα προγραμματισμού, η οποία βρίσκεται πολύ "κοντά" στη γλώσσα μηχανής, τη γλώσσα δηλαδή που καταλαβαίνει ο επεξεργαστής. Μία εντολή της συμβολικής γλώσσας αντιστοιχεί σε μία εντολή γλώσσας μηχανής. Στα θετικά της συμβολικής γλώσσας συγκαταλέγονται η ταχύτητα, η ευελιξία και η δυνατότητα άμεσου χειρισμού των πόρων του υπολογιστή (επικοινωνία με τον ελεγκτή δίσκου, την κάρτα οθόνης κ.λπ.), ενώ στα αρνητικά θα κατατάσσαμε τα ογκώδη και επιρρεπή σε σφάλματα προγράμματα, την εγγενή της δυσκολία και την αδυναμία μεταφοράς προγραμμάτων σε διαφορετικές υπολογιστικές πλατφόρμες (ανάλογα με το πόσο εξειδικευμένες είναι οι διαδικασίες που χρησιμοποιούμε, ένα πρόγραμμα που αναπτύξαμε σε έναν υπολογιστή μπορεί να μην τρέχει σε έναν άλλον, απλώς και μόνο επειδή ο σκληρός δίσκος του δεύτερου είναι διαφορετικού κατασκευαστή). Η συμβολική γλώσσα μπορεί να εμφυτευθεί και σε προγράμματα που γράφονται σε κάποια γλώσσα προγραμματισμού υψηλού επιπέδου, για παράδειγμα, C ή Pascal. Για να καταλάβεις περί τίνος πρόκειται, μπορείς να δεις το αρχείο SCROLL.C στο CD-ROM του περιοδικού, όπου χρησιμοποιείται συμβολική γλώσσα εμφυτευμένη σε C. Για να μάθεις τη συμβολική γλώσσα θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις κάποιο βιβλίο.

β) Ναι, χρεώνεστε το τηλεφώνημα από το σπίτι/γραφείο σας μέχρι τον κόμβο της CompuLink. Κατά συνέπεια, η σύνδεση μιας ώρας (από την Καλαμάτα) θα σου στοιχίσει πέραν της συνδρομής και το κόστος ενός υπεραστικού τηλεφωνήματος στην Πάτρα, όπου είναι (προς το παρόν) ο πλησιέστερος κόμβος.

γ) Προσπαθούμε να καλύπτουμε όσο το δυνατόν περισσότερες γλώσσες. Στο παρελθόν, η στήλη χρησιμοποιούσε Visual Basic 3.

δ) Το θέμα έχει τεθεί υπόψη του αρμόδιου τμήματος και η αμοιβή σου δεν θα πρέπει να καθυστερήσει περισσότερο από μία εβδομάδα.

ε) Ο συγκερασμός τάσεων είναι πάντα δύσκολος... Προσπαθούμε να μην αφήνουμε κανέναν παραπονεμένο.

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

✔ *κ. Καλαφάτη Φώτη:* Τα προγράμματα που περιγράφετε είναι ιδιαίτερα εκτενή για τα δεδομένα της στήλης (π.χ. μόνο ο κώδικας για να διαβαστεί μία εικόνα του 3D Studio εκτείνεται σε αρκετές σελίδες, χωρίς να υλοποιεί την εμφάνισή του υπό διάφορες γωνίες). Ισως θα πρέπει να καταφύγετε σε έτοιμα προγράμματα. Η ερώτησή σας για το Gabriel Knight μεταβιβάστηκε στον κ. Τσουρινάκη. ■

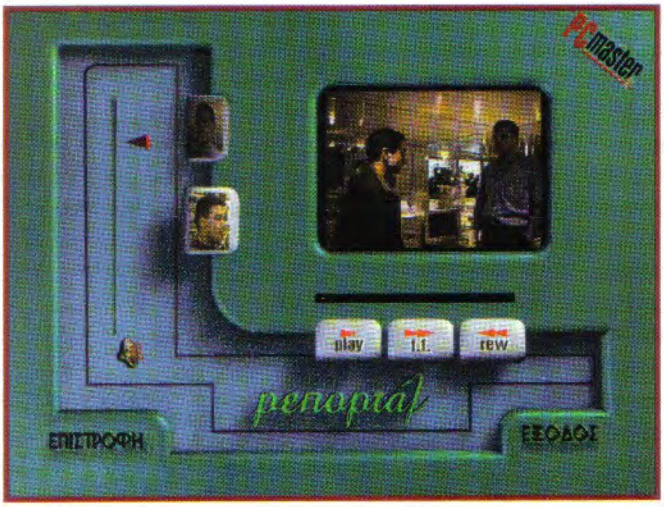
Ενα μήνα πριν από την περίοδο της "αγοράς των Χριστουγέννων", οι εταιρίες παιχνιδιών ετοιμάζουν πυρετωδώς τη νέα τους σοδειά η οποία, φυσικά, θα είναι διαθέσιμη μέχρι τα τέλη Νοεμβρίου. Χάρη στην εν λόγω προετοιμασία, και αυτόν το μήνα φιλοξενούνται στο CD μερικά εκπληκτικά "κομμάτια" με πρώτο και καλύτερο το Diablo. Σημειωτέον ότι τα περισσότερα των παιχνιδιών και στο παρόν CD χρειάζονται Windows - κυρίως 95.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:

Authoring: *Χ. Σαράντης*
Art Director: *Γ. Κανακάρης*
Authoring Update: *Θ. Αργιαδίτης*
Τεχνική Επεξεργασία: *Λ. Ανδρεάδου*
Επιλογή Demos: *Α. Γιαγιάς*
Συλλογή Shareware: *Χ. Σταυρογιάννης*

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό, όσον αφορά στο καινούριο PC Master, δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.



1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_.pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα).

Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς.

Αλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε OK. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

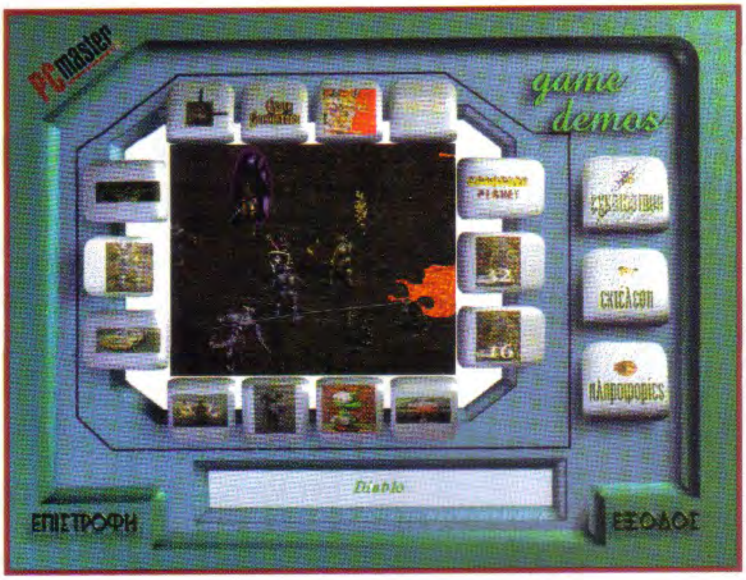
Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε OK. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το

CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης.

Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσπέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών. Το τι... τραβήξαμε θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα(-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

GAME DEMOS

Εδώ θα βρείτε τα καλύτερα demos παιχνιδιών που έχουν κυκλοφορήσει τον τελευταίο καιρό ή πρόκειται να τεθούν σύντομα σε κυκλοφορία. Προβλήματα μπορεί να παρουσιασθούν, αν προσπαθήσετε να τρέξετε μέσω του interface προγράμματα γραμμένα αποκλειστικά για περιβάλλον DOS - αν και τα προγράμματα που δεν υποστηρίζουν εκτέλεση κάτω από Windows 95 αρχίζουν να σπανίζουν.



DIABLO

Σε αυτή την περίπτωση, πάντως, δοκιμάστε να βγείτε σε DOS mode και να καλέσετε τα προγράμματα αυτά χρησιμοποιώντας το αρχείο pcgame.bat, το οποίο θα βρείτε στο root του CD.

BUG: Ενα bug που δεν θα καταστρέψει τον υπολογιστή σας.

CYBER GLADIATORS: Beat'em up με μαχητές του μέλλοντος από τη Sierra.

DIABLO: Ενα εντυπωσιακό RPG με γραφικά SVGA.

DISCWORLD 2: Ενα adventure που περιμένουν ανυπόμονα όλοι οι φίλοι του είδους.

FRAGILE ALLEGIANCE: Παιχνίδι του στιλ "Civilization 2", αλλά στο διάστημα. Από την Gremlin.

FULL ON F1: Formula One Simulation που φιλοδοξεί να εκτοπίσει το Grand Prix 2.

MAX: Η απάντηση της Interplay στο Command & Conquer.

NECRODROME: Doom clone με αυτοκίνητα-μαχητές.

MUDBALL WALL: Διασκεδαστικό παιχνίδι με χρώματα και σχήματα.

SCORCHED PLANET: Αναβίωση ενός κλασικού παιχνιδιού της δεκαετίας του '80.



MAX



SYNDICATE WARS

SCREAMER 2: Το νέο παιχνίδι-κυρίαρχος στα arcade racing games.

SYNDICATE WARS: Ενα από τα πιο πρωτότυπα παιχνίδια επιστρέφει ανανεωμένο.



SCREAMER 2

SWIV 3D: Ενα all time classic τώρα και στο PC.

SHAREWARE GAMES

Μία κατηγορία παιχνιδιών που συχνά επιφυλάσσει πολλές εκπλήξεις. Πρόκειται για μικρότερα σε μέγεθος από τα εμπορικά παιχνίδια, αλλά μερικές φορές εφάμιλλα αυτών σε εθισμό. Εδώ θα βρείτε και μερικά ακόμα (παλαιότερα) demos εμπορικών παιχνιδιών.

BOWLING: Ενα interactive bowling με full-motion video και πραγματικούς παίκτες.

BRICKLAYER: Ενα ακόμα Tetris με πολλά έξτρα.

BUSTOUT: Ενα breakout ανανεωμένο, με υποδειγματικό χειρισμό του mouse.

CRAWLER: Στο ρόλο ενός φυτοφάγου καταστροφικού ζιζανίου!

CUBIX: Παιχνίδι στρατηγικής που παίζεται και μέσω IRC!

JACKPOT: Ο γνωστός μας κουλοχέρης.

JAZZ: Αλλο ένα φανταστικό platform από την EPIC.

LANDMINE: Μία δεύτερη εκδοχή του minesweeper.

PIXM: Ενα συμπαθητικό παιχνίδι μνήμης.

QUADRA: Quadra Command για Windows.

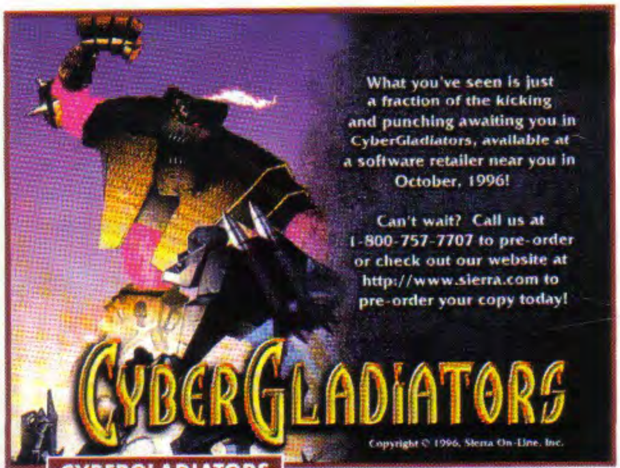
SUPERSOL: Ενα εθιστικό "μοναχικό" παιχνίδι σκέψης για Windows.

SWAT3: Εξολοθρεύστε τα ζωύφια!

T4: Δύσκολο puzzle game για Windows.

TIMEBOX: Θυμάστε το Mastermind;

WACKY: Rally game για έναν ή δύο παίκτες.



CYBERGLADIATORS

XATAX: Κλασικό arcade με ομαλό VGA scrolling. Φυσικά για DOS.

UTILITIES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που, ουσιαστικά, δεν βρίσκει κανέναν χρήστη αδιάφορο.

CTFTP: Ενα από τα πιο δημοφιλή προγράμματα για FTP.

PRESENTATION MAGIC: Πρόγραμμα δημιουργίας business graphics.

DESKTOP LAUNCHER: Για γρήγορη εκτέλεση προγραμμάτων στα Windows 3.1.

DESKTOOLS: Ενα φιλικό PIM για όσους θέλουν να οργανωθούν.

ESS: Για να μεταφέρετε τα binary files ως ASCII!

GIFGIFGIF: Δημιουργήστε Animated GIFs.

GV: Ενας γρήγορος και εύχρηστος graphics viewer για Windows.

IE: O Internet Explorer για τα Windows 3.1.

POWERTOYS: Μία συλλογή από ενδιαφέροντα utilities για τα Windows 95.

PSP4.1: Η νέα έκδοση του PaintShop Pro.

SCICALC: Ενα calculator για απαιτητικούς.



DISCWORLD 2

SCAN: Η έκδοση 2.5.2 του McAfee Virus Scan.

TBAV: ThunderByte Antivirus για Windows 3.x.

TBAV95: ThunderByte Antivirus για Windows 95.

VIRC: Για καλύτερα IRC sessions!

WASTE: Πόσος χώρος "χάνεται" στο δίσκο σας;



MUDBALL WALL

PATCHES

Μία κατηγορία προγραμμάτων που ενδέχεται να βρει ιδιαίτερα εύφορο έδαφος στους σκληρούς δίσκους αρκετών gamers. Με τα προγράμματα που θα βρείτε εδώ μπορείτε να διορθώσετε τις κατασκευαστικές ατέλειες των προγραμμάτων:

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Η μεγάλη ωφέλιμη χωρητικότητα που παρέχει το CD σε σχέση με αυτήν μίας δισκέτας (ακόμα και High Density) μας δίνει τη δυνατότητα να συμπεριλαμβάνουμε αρκετά από τα προγράμματά σας κάθε μήνα, αν και ο συνολικός αριθμός τους παραμένει πολύ μεγαλύτερος.

C&C Δύο νέες πίστες για το Command & Conquer *(Ζήσης Ιωαννίδης)*.

Divers Ενα arcade από ελληνικά χέρια! *(Θ. και Ε. Γιαννόπουλος)*.

Doulh Ενα εξειδικευμένο πρόγραμμα για δικηγόρους *(Παππάς Θεόδωρος)*.

Liukang Περίεργα λόγια για τον Liu Kang του MK3 *(Βίκτωρ Επιτρόπου)*.

MK3T Ενεργοποιήστε τα κρυφά κόλπα του Mortal Kombat 3 *(Κανάρης Αθανάσιος)*.

** Μην παραλείπετε να συμπεριλαμβάνετε το όνομά σας στα συνοδευτικά κείμενα (readme.txt) των προγραμμάτων σας.

- ✔ INDY DESKTOP ADVENTURES
- ✔ RIPPER
- ✔ STAR TREK: DEEP SPACE NINE
- ✔ KING'S QUEST 7

SOLUTIONS

Και μερικές λύσεις για τον adventurer που κρύβετε μέσα σας. Στο παρόν τεύχος θα βρείτε λύσεις για τα ακόλουθα προγράμματα:

- ✔ TOUCHE: ADVENTURES OF THE 5th MUSKETEER
- ✔ BAD MOJO
- ✔ CONGO
- ✔ DEEP SPACE NINE
- ✔ RIPPER
- ✔ TORIN'S PASSAGE

■

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PC MASTER για ένα χρόνο (11 τεύχη). Τιμή τεύχους: 1.500 δρχ.

- ❑ ΙΔΙΩΤΗΣ: 14.800 δρχ.
- ❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ: 13.200 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.: ____________)
- ❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ: 25.000 δρχ.
- ❑ Εστειλα την επιταγή No________ με το ποσό των ________ δρχ.
- ❑ Χρεώστε το ποσό των ____________ δρχ. στην κάρτα μου.
  - ❑ VISA ❑ DINERS ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
  - ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD

(Αριθμός κάρτας____________ Ημ/νία λήξεως ____________)
Υπογραφή____________________

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜ/ΜΟ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ____________________

Τ.Κ.____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ____________ ΗΛΙΚΙΑ ____

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ

No ____________________

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS PCmaster CD-ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ..............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....
❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή No.................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος
ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ......................

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ — Σελίδες 106	2.500
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS — Σελίδες 282	4.300
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS — Σελίδες 334	4.300
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS — Σελίδες 350	4.300
Α5.	COMPUTERS: ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ — Σελίδες 226	2.800

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 350	3.100
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 248	4.800
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 160	3.300
Β4.	WINDOWS NT P. G. — Σελίδες 442	2.800
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS — Σελίδες 1024	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 198	3.100
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 — Σελίδες 448	5.200

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) — Σελίδες 750	8.300
Γ2.	MS DOS 6 INSIDER — Σελίδες 568	7.400
Γ3.	MS DOS 6.22 P. G. — Σελίδες 244	2.800
Γ4.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 192	3.100
Γ5.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 314	4.300

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. — Σελίδες 400	3.100
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 — Σελίδες 462	5.200
Δ3.	AMIPRO 3.0 — Σελίδες 604	6.500
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 300	4.300
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 318	3.400
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 — Σελίδες 216	3.100

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS — Σελίδες 226	4.600
Ε2.	CORELDRAW! 6 — Σελίδες 624	7.400
Ε3.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 344	3.600
Ε4.	AUTOCAD 12 — Σελίδες 464	6.100
Ε5.	CORELDRAW! 5 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 344	3.600
Ε6.	PHOTOSTYLER 2 — Σελίδες 226	5.200
Ε7.	PHOTOSHOP 3 — Σελίδες 244	5.200
Ε8.	3D STUDIO 3 & 4 — Σελίδες 750	9.300
Ε9.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 334	3.600
Ε10.	AUTOCAD 13 — Σελίδες 448	5.800

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. — Σελίδες 248	3.100
Ζ2.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 580	7.400
Ζ3.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 378	4.300
Ζ4.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ — Σελίδες 184	3.100
Ζ5.	EXCEL 5.0 P. G. — Σελίδες 310	2.800
Ζ6.	LOTUS 1-2-3 REL. 4 — Σελίδες 254	5.100
Ζ7.	LOTUS 1-2-3 REL. 5 P. G. — Σελίδες 336	2.800

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	CLIPPER 5.2 — Σελίδες 232	3.100
Η2.	SQL — Σελίδες 226	4.600
Η3.	ACCESS 2.0 — Σελίδες 220	4.800
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ — Σελίδες 386	5.800
Η5.	DBASE FOR WINDOWS — Σελίδες 332	4.800

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ - ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΕΠΙΒΙΩΣΗΣ — Σελίδες 216	4.600
Θ2.	QUARK XPRESS — Σελίδες 232	5.100
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 — Σελίδες 300	5.100

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE — Σελίδες 320	5.600
Ι2.	WORLD WIDE WEB DIRECTORY — Σελίδες 520	9.300
Ι3.	ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET — Σελίδες 112	2.700
Ι4.	NETSCAPE NAVIGATOR — Σελίδες 112	2.700
Ι5.	ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET — Σελίδες 640	9.300
Ι6.	INTERNET P. G. — Σελίδες 384	3.100
Ι7.	INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — Σελίδες 340	4.300
Ι8.	Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET — Σελίδες 160	3.200
Ι9.	Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Συνοδεύεται από CD-ROM — Σελίδες 400	6.100

BUSINESS

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING — Σελίδες 104	2.400
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ — Σελίδες 108	2.400
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ — Σελίδες 96	2.400
Π4.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ — Σελίδες 234	3.600
Π5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA — Σελίδες 222	3.200

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ — Σελίδες 104	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ — Σελίδες 104	2.400
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ — Σελίδες 96	2.400
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ — Σελίδες 200	3.600
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ — Σελίδες 302	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ — Σελίδες 342	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ — Σελίδες 384	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL — Σελίδες 232	3.000
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ — Σελίδες 102	2.400
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ — Σελίδες 100	2.400
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ — Σελίδες 102	2.400
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 208	3.600
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ — Σελίδες 120	2.500

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ — Σελίδες 168	3.600
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER — Σελίδες 338	3.200
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT — Σελίδες 112	2.400
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS — Σελίδες 112	2.400
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ — Σελίδες 108	2.400
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ — Σελίδες 100	2.400
Τ7.	ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ — Σελίδες 224	3.500
Τ8.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ — Σελίδες 96	2.400
Τ9.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ — Σελίδες 100	2.400
Τ10.	ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ — Σελίδες 112	2.200

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ

I10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET 3.100
Σελίδες 224

I11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ 2.700
Σελίδες 136

I12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML 2.700
Σελίδες 152

I13. GRAPHICAL CLIENTS 2.700
Σελίδες 136

I14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.100
Σελίδες 120

I15. WWW BROWSERS 2.700
Σελίδες 156

I16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC 2.700
Σελίδες 122

I17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW 2.700
Σελίδες 106

I18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET 3.300
Σελίδες 152

I19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP 2.700
Σελίδες 112

I20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA 2.700
Σελίδες 120

I21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω 2.700
Σελίδες 144

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.200
Σελίδες 396

K2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE 5.100
Σελίδες 248

K3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA 3.000
Σελίδες 176

K4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 4.900
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 4.600
Σελίδες 324

Λ2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE 5.100
Σελίδες 364

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ 3.000
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS 5.600
Σελίδες 304

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 5.800
Σελίδες 412

M4. COBOL ANSI 85 5.800
Σελίδες 512

M5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 4.600
Σελίδες 214

M6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ 5.600
Σελίδες 360

M7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ 5.800
Σελίδες 350

UNIX

N1. UNIX 7.400
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX 2.500
Σελίδες 120

HOME COMPUTING

Ξ1. ADVENTURE II 4.500
Σελίδες 264

Ξ2. ADVENTURE III 5.100
Σελίδες 316

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95 4.600
Σελίδες 312

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET 4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ 3.600
Σελίδες 278

O4. VIRUSCAN 2.600
Σελίδες 80
με δισκέτα 1.44 MB

O5. NORTON UTILITIES 2.800
Σελίδες 412

O6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ 6.500
Σελίδες 530

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 2.600
Σελίδες 182

O8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 3.800
Σελίδες 204

O9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ 3.100
Σελίδες 232

O10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 2.900
Σελίδες 188

O11. ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ 3.600
Σελίδες 260

O12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.100
Σελίδες 432

T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.400
Σελίδες 102

T12. PROJECT ΝΩΕ 3.800
Σελίδες 256

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.400
Σελίδες 96

T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.400
Σελίδες 88

T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 3.500
Σελίδες 216

T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.500
Σελίδες 150

T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.400
Σελίδες 100

T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ 2.500
Σελίδες 96

T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.400
Σελίδες 112

T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.400
Σελίδες 98

T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ 2.500
Σελίδες 136

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

Y2. ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM 3.900
Σελίδες 402

ΔΙΑΦΟΡΑ

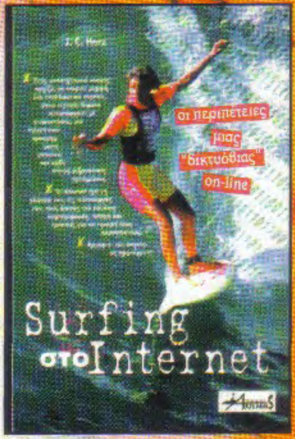
Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ 4.300
Σελίδες 212

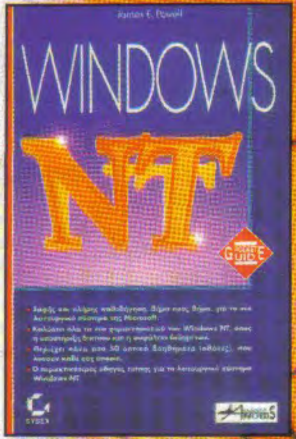
Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 9.900
Σελίδες 928

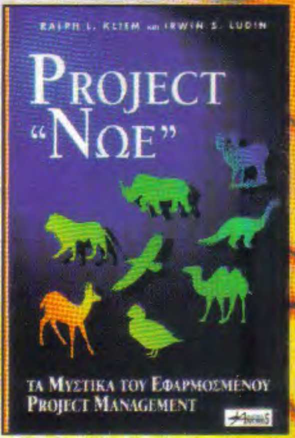
Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

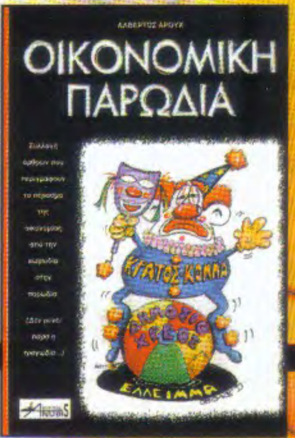
Φ4. Η ΔΙΑΛΥΣΗ ΤΗΣ ΓΙΟΥΓΚΟΣΛΑΒΙΑΣ 3.500
Σελίδες 190

Φ5. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ 4.800
Σελίδες 360





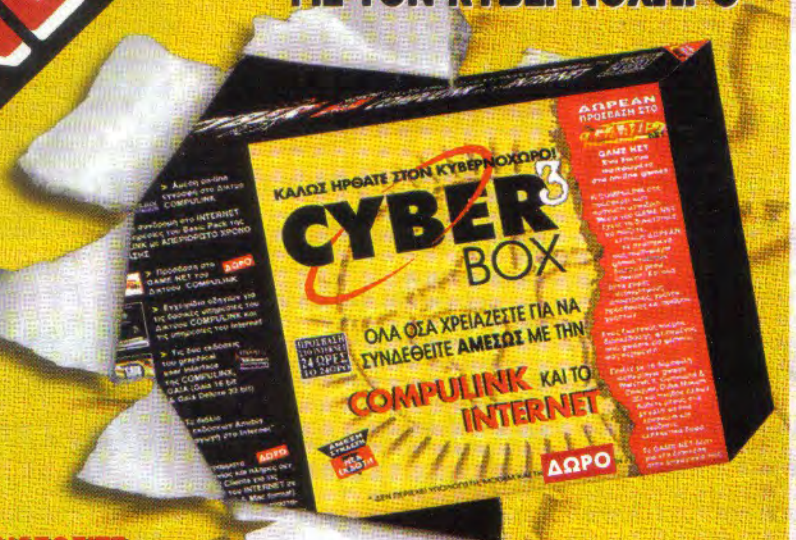




ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

ΝΕΟ!

Η ΠΙΟ ΑΜΕΣΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΠΟΥ ΕΙΧΑΤΕ ΠΟΤΕ ΜΕ ΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ



ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ COMPULINK & ΤΟ INTERNET

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

- Άμεση on-line εγγραφή στο Δίκτυο COMPULINK
- Τρίμηνη συνδρομή στο INTERNET και τις υπηρεσίες του Basic Pack της COMPULINK
- Πρόσβαση στο GAME NET του Δικτύου COMPULINK ΔΩΡΟ
- Εγχειρίδιο οδηγιών για τις βασικές υπηρεσίες του Δικτύου COMPULINK και τις υπηρεσίες του Internet
- Τις δύο εκδόσεις του graphical user interface της COMPULINK, GAIA
- Το βιβλίο "Εισαγωγή στο Internet"
- Προγράμματα ΔΩΡΟ επικοινωνίας και πλήρες σετ Graphical Clients για τις υπηρεσίες του INTERNET σε CD-ROM (PC & Mac format).

SOFTWARE

S1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	ASTROCHART Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S4.	VISUAL DOMINUS (win) v.2.0 Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700
S5.	VISUAL DOMINUS PRO (win) v.3.0 Διατίθεται σε 3 δισκέτες 3.5"	39.700
S6.	VISUAL DOMINUS PRO (win 95) v.4.0 Νέα, επαγγελματική έκδοση Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3.5"	39.700
S7.	ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	5.000
S8.	ΤΟ ΣΥΝΤΑΓΜΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ ΣΕ CD	8.000
S9.	SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι Διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	15.000
S10.	STOCK MANAGEMENT LIGHT Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	39.000
S11.	STOCK MANAGEMENT SUPER Διατίθεται σε δισκέτα 3.5" 1.44MB	89.000
S12.	GAIA Διατίθεται σε 2 δισκέτες 3.5" 1.44MB	9.000
S13.	GAIA DELUXE Διατίθεται σε δισκέτες 3.5" 1.44MB	12.000
S14.	Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ Διατίθεται σε CD	9.000
CYBER3.	CYBER BOX 3	39.000
MULTI.	MULTIMEDIA BOX	19.800

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: τηλεΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:............ ΟΝΟΜΑ:............ ΗΛΙΚΙΑ*............
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:............ ΠΟΛΗ:............ Τ.Κ.:............ ΤΗΛ.:............
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ:............ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:............ ΗΜ/ΝΙΑ:............
Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον
ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............ Α.Φ.Μ.:............ Δ.Ο.Υ.:............
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:............

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT 3.5"	FORMAT 5.25"	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ. ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα ανωτέρω είδη. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

❑ Χρεώστε την προσωπική μού κάρτα ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ………………… ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ………… ΥΠΟΓΡΑΦΗ............

**ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

τηλεΑΓΟΡΑ
MAIL ORDER SERVICES